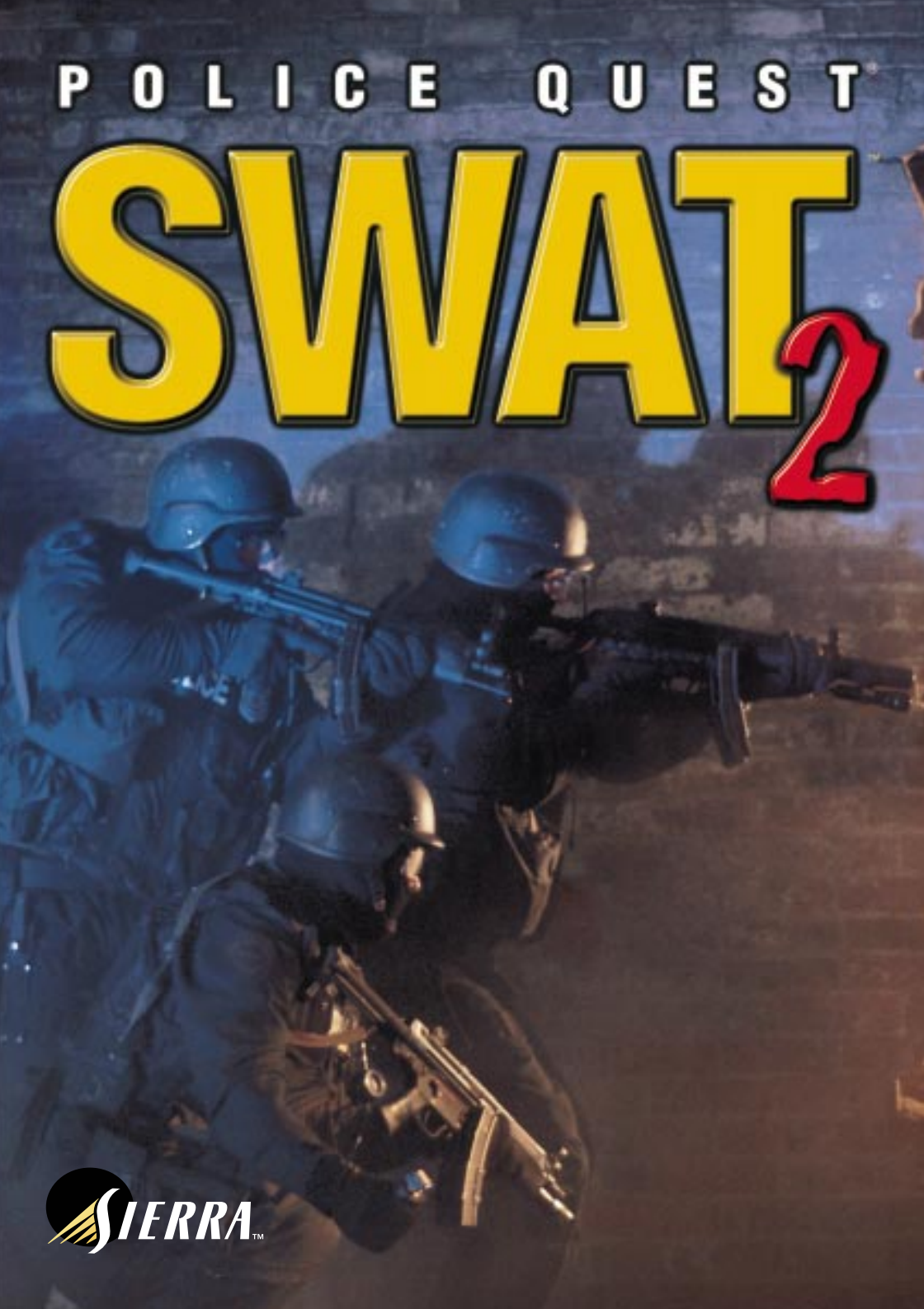

POLICE QUEST
SWAT 2
SIERRA™

©1998 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SWAT 2 und Sierra sind eingetragene Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc.

Kein Teil dieses Werks darf reproduziert, in Nachschlagewerke aufgenommen oder in irgendeiner Form übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie, Aufzeichnung oder auf sonst eine Art, ohne daß vorher die schriftliche Erlaubnis von Sierra On-Line, Inc. eingeholt worden ist.

Herausgegeben von Yosemite Entertainment
Oakhurst, CA 93644

YOSEMITE™
ENTERTAINMENT
A SIERRA COMPANY

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 2
Das Spiel beginnt 5
Schnelleinstieg 5
Installation und Konfiguration 5
Das Spiel starten 6
Problembehebung 6
So wird gespielt 10
Einführung 10
Hauptmenü 11
SWAT-Teamauswahl-Bildschirm 14
Gruppenauswahl-Bildschirm für Terroristen 24
Missionsbildschirm 29
Missionskarte 30
Nachrichtenfenster 35
Einheiten-Statusfenster 35
Übersichtskarte 38
SWAT-Einheiten-Befehlsmenü 38
Einheiten-Befehlsmenü für Terroristen 53
SWAT-Abschlußbesprechungsfenster 61
Abschlußbesprechungsfenster für Terroristen 68
Einzelspielermissionen 73
SWAT-Kampagne 73
Terroristen-Kampagne 119
Mehrspielermissionen 143
Karteneditor 147
Zum Nachschlagen 153
Künstliche Intelligenz 153
Ausrüstung 156
Glossar 180
Mitwirkende 191
Kundendienst 201

V·R·W·RT
1

VORWORT

von

Chief Daryl Gates

Hallo und willkommen bei SWAT 2. Mein Name ist Daryl Gates, und ich bin Polizeichef des LAPD im Ruhestand. Im Laufe von 43 Jahren als Polizist und 15 Jahren als Polizeichef konnte ich einen entscheidenden Teil der Nachkriegsgeschichte von Los Angeles aus nächster Nähe und oft als unmittelbar Beteiligter miterleben. Die sogenannten Watts-Unruhen, die Schießereien in South LA, die Marilyn-Monroe-Untersuchungen, das Attentat auf Robert Kennedy, die Olympischen Spiele im Jahre 1984 ... — was immer in Los Angeles passiert ist, Sie können ziemlich sicher sein, daß ich dabei war, meistens mitten drin im Geschehen.

Ich habe alle Karrierestationen im LAPD durchlaufen und in beinahe jedem Aufgabenbereich gearbeitet — mit Ausnahme einiger sehr spezieller Bereiche. Ich habe mich allmählich hochgedient. Damit Sie eine Vorstellung davon bekommen, wie lange ich dabei gewesen bin: Als John F. Kennedy in Dallas erschossen wurde, war ich Captain der Aufklärungsabteilung, und ich habe an den Ermittlungen teilgenommen. Das war im Jahr 1964.

1965 war ich Einsatzleiter während der sogenannten Watts-Unruhen. Dieser Vorfall führte zur Gründung des SWAT in der heutigen Form. Im Laufe dieser Unruhen waren die Polizeikräfte häufigen Feuerüberfällen aus dem Hinterhalt ausgesetzt. Es wurde wirklich oft geschossen, viel öfter als zum Beispiel während der Unruhen im Jahre 1992. Wir hatten einen ähnlichen Aufstand in Los Angeles noch nicht erlebt, und die ganze Sache war völlig neu für uns. Und so reagierten wir in einer Form, die wohl als ziemlich ungeordnet bezeichnet werden darf ... — das Feuer wurde heftig erwidert, aber relativ selten konnten wir dabei einen der Heckenschützen erwischen!

Einen Monat nach Ende der Watts-Unruhen gab es eine weitere Schießerei, die mich davon überzeugte, daß es dringend notwendig sei, ein geordnetes Vorgehen gegen eingeschlossene Geiselnehmer festzulegen. In diesem Fall hatte ein einzelner Polizeibeamter auf einen Hilferuf aus einem Haus in der Surrey Street reagiert. Er ging zur Tür und klingelte, ein Mann öffnete und schoß sofort auf den Officer. Der stürzte verwundet ins Gras des Vorgartens. Als ein zweiter Officer am Tatort erschien, zog sich der Verdächtige ins Haus zurück, schnappte sich ein Hochleistungsgewehr und streckte auch diesen zweiten Beamten nieder. Schließlich erwischte er auch noch einen Passanten, der den Sanitätern eines Rettungswagens half, den verwundeten ersten Beamten in Sicherheit zu bringen.

Dann traf auch ich am Tatort ein. Als erstes mußte ich feststellen, daß wir das Haus zwar vollständig umstellt hatten, daß uns aber von allen Seiten Polizeikugeln um die Ohren pfiffen. Ich erinnere mich noch, wie ich zum verantwortlichen Captain sagte: «Mein Gott, Captain, wir beschießen uns gegenseitig! Sie haben das Gebiet umstellen lassen, aber wir feuern planlos auf das Haus. Gut möglich, daß eine verirrte Kugel einen anderen Beamten trifft.»

Nach diesem Erlebnis wurde mir klar, daß wir einen Weg finden müßten, um effektiver auf ähnliche Krisensituationen zu reagieren. Im Zusammenhang mit dem Vietnamkrieg gab es einige Unruhen im ganzen Land. Und wie beinahe überall hatte es auch in Los Angeles eine Reihe von Bombenanschlägen und Schießereien gegeben. Wir sahen uns mit einer neuen Dimension der Verbrechensbekämpfung konfrontiert, wie wir sie vorher in dieser Form noch nicht erlebt hatten. Und wir waren überzeugt, daß wir, wenn wir die öffentliche Ordnung aufrechterhalten und für die Sicherheit unserer Bürger sorgen wollten, die Grundzüge der Polizeiarbeit in den Städten neu überdenken müßten.

Also informierten wir uns über Eigenheiten des Guerrilla-Krieges in Stadtgebieten und studierten dafür Erfahrungsberichte des Marine Corps. Wir lasen alles, was wir finden konnten, um zu einer Einschätzung zu kommen, wie man im Rahmen der gesetzlichen Einschränkungen, die einer Polizeibehörde auferlegt sind, erfolgreich vorgehen könnte. Und obwohl wir ausgiebig auf die Ratschläge von erfahrenen Militärs zurückgriffen, behielten wir immer im Auge, daß das SWAT sich deutlich von militärischen Eingreiftruppen unterscheiden müßte. Zwar erwecken das taktische Vorgehen, die verschiedenen Einsatzmanöver, die Bewaffnung und die Uniform den Eindruck einer militärischen Einheit, aber trotzdem ist das SWAT alles andere als eine solche. Es ist eine Einsatzgruppe, die Leben retten soll.

Militärische Sondereinsatzgruppen werden nicht von Gesetzen eingeschränkt. In ihrem Fall dreht sich alles um den Sieg: eine Schlacht gewinnen, den Krieg gewinnen, und wenn dabei Leute umkommen, dann liegt das in der Natur der Sache! Feuert dagegen ein Polizeibeamter seine Waffe ab, dann gibt es auf jeden Fall eine genaue Untersuchung. Obwohl taktisches Vorgehen, Training und letztendlich auch das Ziel im Grunde übereinstimmen — es gilt, ein bestimmtes Problem zu lösen —, müssen wir die Sache als Polizisten angehen, also unter dem Gesichtspunkt der Erhaltung des Friedens. Wir müssen unsere Aufgaben im Rahmen des Gesetzes erledigen. Das macht alles sehr, sehr schwer. Die Tatsache, daß die strikten Auflagen Polizeibeamte im Falle eines Falles noch größeren Gefahren aussetzen als militärische Einsatztruppen, macht unser Vorgehen noch schwieriger.

Im Jahre 1968 hatten wir eine erste Version des SWAT aufgebaut. Es war eine 200köpfige Einsatzgruppe von Polizeibeamten unter meiner Leitung zusammengestellt worden, um sich Fragen der Großstadtkriminalität zu widmen. Außerdem hatten wir es mit einer Reihe von Überfällen auf Linienbusse zu tun,

die so sehr überhandnahmen, daß die Busfahrer mit Streikmaßnahmen drohten. Das war die Ausgangssituation, die zur Aufstellung einer Eingreiftruppe im Rahmen der Metropolitan Division führte, wie sie auch heute noch existiert. Wir hatten eine Scharfschützenabteilung, die damals ihr Training aufnahm, und wir arbeiteten zum ersten Mal in festen Einsatzteams. Dann erfolgte die Organisation in Abteilungen, und das SWAT wurde zum D-Platoon. Ich selbst habe den Begriff SWAT geprägt. Die Abkürzung steht für «Special Weapons And Tactics» (Sonderbewaffnung und Spezialeinsätze).

Meiner Überzeugung nach hilft die Computerspielserie «Police Quest: SWAT» von Sierra On-line dabei, Leute davon zu überzeugen, daß Polizeibeamte keine Anhänger von Gewalt sind, daß sie auf Gewalt nicht mit Gewalt reagieren, es sei denn, man kann es überhaupt nicht vermeiden — und auch dann nur strikt im Rahmen des Gesetzes. Das ist eine unglaublich schwierige Aufgabe. Man muß behutsam und vorsichtig vorgehen. Man stürmt nicht einfach drauflos. Der realistische Ansatz bringt Spieler vielleicht dazu zu sagen: «Hey, es wäre doch viel einfacher, einfach einen Panzer, einen Raketenwerfer und noch ein paar schwere Geschütze aufzufahren und alles zu Brei zu schießen.» Aber während das vielleicht von einer militärischen Einsatzgruppe getan werden könnte, ist es für das SWAT ausgeschlossen.

Als ich noch ein ganz junger Polizeibeamter war, sagten wir: «Du gibst mir Deckung, und ich geh' rein.» Wir traten die Tür ein, und das war's dann. Aber heute hat sich die Struktur des Verbrechens in Los Angeles so sehr verändert, daß Polizisten, die so vorgehen wollten, schnell getötet würden. Die Leute da draußen sind schwer bewaffnet! Sie kennen sich aus mit der Taktik der Polizei. Sie sind viel schneller bereit, zu jeder Art von Waffen zu greifen. Während meiner ersten Dienstjahre bei der Polizei — ja, auch damals gab es Leute, die bereit waren, auf Polizisten zu schießen, die tatsächlich auf Polizisten feuerten, aber dennoch waren die Hemmungen weitaus größer als heutzutage. Jetzt haben die Leute gar keine Hemmungen mehr, überhaupt keine, nicht einmal ansatzweise!

Es steht außer Frage: Gewalt ist nun schon seit geraumer Zeit ein fester Bestandteil der amerikanischen Wirklichkeit. Und wenn wir über eine «amerikanische Wirklichkeit» sprechen, dann schließt das Filme und alle möglichen anderen Medien ein, die uns als Kommunikationsmittel dienen. Gewalt ist alltäglich und überall präsent. Unglücklicherweise gilt das für nahezu jede Gesellschaft.

DAS SPIEL BEGINNT

SCHNELLEINSTIEG

Hier finden Sie eine Kurzanleitung, die ausreichend sein dürfte, wenn Sie mit den Grundzügen der Softwareinstallation unter Windows® 95 bereits vertraut sind. Suchen Sie nach ausführlicheren Informationen über die Installation, dann lesen Sie bitte den Abschnitt «Installation und Spielstart».

Legen Sie die Programm-CD «SWAT 2» in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Sofern die Autoplay-Funktion aktiviert ist, öffnet sich auf dem Bildschirm automatisch das Fenster mit dem Installationsmenü. Andernfalls starten Sie bitte das Programm SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD.

INSTALLATION UND KONFIGURATION

Stellen Sie bitte sicher, daß Ihre Festplatte über genügend freie Speicherkapazität verfügt (entsprechende Informationen finden Sie im Abschnitt «Systemanforderungen»), um SWAT 2 vollständig aufnehmen zu können. Der Windows® Explorer zeigt Ihnen gegebenenfalls unten in der Statusleiste, wieviel freie Kapazität Ihnen auf einem ausgewählten Laufwerk zur Verfügung steht. Sollte der Platz auf Ihrer Festplatte nicht ausreichen, dann müssen Sie zunächst nicht mehr benötigte Dateien löschen oder nicht mehr gebrauchte Programme deinstallieren. Auch das Leeren des Papierkorbs (rechtsklicken Sie auf das entsprechende Bildschirmsymbol, um den Befehl auszuwählen) schafft in der Regel zusätzliche freie Kapazität.

Legen Sie die Programm-CD «SWAT 2» in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Nach kurzem Warten sollte das Installationsmenü auf dem Bildschirm erscheinen. Tut es das nicht, dann lesen Sie bitte im Abschnitt «Problembehebung» nach, wie Sie die Autoplay-Funktion von Windows aktivieren, oder doppelklicken Sie auf das Bildschirmsymbol «Arbeitsplatz». Im geöffneten Fenster doppelklicken Sie auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Daraufhin erscheint das SWAT-2-Installationsmenü, und die Installation beginnt, nachdem Sie auf die Schaltfläche «Installieren» geklickt haben.

DIRECTX

Das Microsoft-Hilfsprogramm DirectX, Version 5, wird automatisch auf Ihrem System installiert, wenn Sie nicht bereits über die jüngste Version des Programms verfügen.

DEINSTALLIEREN

Sollten Sie aus irgendeinem unerfindlichen Grund SWAT 2 wieder aus Ihrem System entfernen wollen, dann klicken Sie einfach auf das Symbol «Setup & Deinstallation» im Sierra-Programmverzeichnis. Alle SWAT-2-Dateien und die dazugehörigen Startsymbole werden daraufhin entfernt. DirectX ist von der Deinstallation ausgenommen.

DAS SPIEL STARTEN

Nachdem SWAT 2 installiert worden ist, kann das Spiel auf verschiedene Arten gestartet werden.

1) Ist die Autoplay-Funktion von Windows aktiviert, dann reicht es, die Programm-CD «SWAT 2» ins CD-ROM-Laufwerk einzulegen (natürlich muß der Computer betriebsbereit sein), und das Startmenü erscheint automatisch auf dem Bildschirm. Klicken Sie auf die Schaltfläche «Spiel starten».

2) Wenn die SWAT-2-CD bereits im CD-ROM-Laufwerk liegt, dann können Sie auch auf die Start-Schaltfläche in der Windows-Startleiste klicken, den Befehl «Ausführen» wählen und dann den Startbefehl C:\SIERRA\SWAT2\SWAT2.EXE eingeben und mit OK bestätigen (wenn Sie das Programm in das Vorschlagsverzeichnis installiert haben). Oder Sie klicken auf «Durchsuchen» und blättern in der Verzeichnisstruktur Ihrer Festplatte, bis Sie die Programmdatei SWAT2.EXE gefunden haben; dann können Sie das Programm mit einem Doppelklick auf diesen Dateinamen starten.

3) Wenn die Programm-CD bereits im CD-ROM-Laufwerk liegt, können Sie auch auf die Start-Schaltfläche in der Windows-Startleiste klicken, dann auf die Gruppe «Programme», dort auf das «Sierra»-Verzeichnis und schließlich auf den «SWAT 2»-Startbefehl.

4) Sie können ein Start-Symbol auf dem Bildschirmhintergrund einrichten. Dazu rechtsklicken Sie zunächst auf den Bildschirmhintergrund. Im daraufhin erscheinenden Menü klicken Sie auf «Neu» und «Verknüpfung». Im Dialogfenster klicken Sie auf die Schaltfläche «Durchsuchen» und blättern dann in der Verzeichnisstruktur Ihrer Festplatte, bis Sie die Programmdatei SWAT2.EXE finden (laut Vorgabe im Verzeichnis C:\SIERRA\SWAT 2). Klicken Sie auf «Weiter», und geben Sie dem Verknüpfungssymbol einen beliebigen Namen. Später können Sie SWAT 2 jederzeit starten, indem Sie auf dieses Symbol doppelklicken.

PROBLEMBEHEBUNG

AUTOPLAY-FUNKTION AKTIVIEREN

Wenn SWAT 2 nicht automatisch startet, nachdem Sie die Programm-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben, dann durchlaufen Sie die folgenden Schritte, um die Autoplay-Funktion von Windows® 95 zu aktivieren:

1) Wählen Sie die Gruppe «Einstellungen» im Windows-Startmenü, und aktivieren Sie die Systemsteuerung. Doppelklicken Sie auf das Icon «System».

2) Klicken Sie im Eigenschaften-Dialog auf die Registerkarte «Geräte-Manager».

3) Klicken Sie oben in der Liste auf das Plus-Symbol vor dem Begriff «CD-ROM». Doppelklicken Sie auf den Namen Ihres CD-ROM-Laufwerks.

4.) Klicken Sie auf die Registerkarte «Einstellungen», und prüfen Sie das Kontrollkästchen «Automatische Benachrichtigung beim Wechsel». Ist ein Häkchen im Kästchen links neben der Option zu sehen, dann schließen Sie das Dialogfenster mit einem Klick auf die Schaltfläche «OK». Ist kein Häkchen vorhanden, dann klicken Sie auf das Kontrollkästchen und dann auf die Schaltfläche «OK».

5) Klicken Sie anschließend oben im Dialogfenster auf die Registerkarte «Leistungsmerkmale». Prüfen Sie, ob die Zeile «Das System ist optimal konfiguriert» angezeigt wird. Wenn diese Zeile nicht zu sehen ist oder die Meldung angezeigt wird, daß das CD-ROM-Laufwerk im DOS-Kompatibilitätsmodus betrieben wird, dann müssen Sie das Treiberprogramm für das Laufwerk neu installieren oder durch eine aktuelle Version ersetzen. Fragen Sie den Hersteller oder Verkäufer Ihres CD-ROM-Laufwerks, oder suchen Sie im Internet nach neuen Versionen des Treiberprogramms.

LEISTUNGSMERKMALE

Wenn Ihr Spiel zu langsam abzulaufen scheint, dann können Sie versuchen, folgendermaßen Abhilfe zu schaffen:

1) Stellen Sie sicher, daß Ihr Computer die Mindestanforderungen laut Aufdruck auf der Packung erfüllt. Tut er das nicht, müssen Sie ihn aufrüsten.

2) Stellen Sie sicher, daß keine anderen Programme ausgeführt werden, während Sie SWAT 2 spielen. Je mehr freier Arbeitsspeicher Ihnen zur Verfügung steht, desto schneller wird das Programm ausgeführt.

3) Wenn Sie für die Bildschirmdarstellung den High-Color-Modus eingestellt haben, dann sollten Sie in den Modus mit 256 Farben umschalten. Wollen Sie den aktuellen Modus Ihrer Bildschirmdarstellung herausfinden oder ändern, dann rechtsklicken Sie auf den Bildschirmhintergrund, wählen den Befehl «Eigenschaften» und im Dialogfenster die Registerkarte «Einstellungen». Öffnen Sie die Kombifeldliste «Farbpalette» mit einem Klick auf den Kombifeldpfeil, und wählen Sie die Einstellung «256 Farben». Klicken Sie dann auf OK, und starten Sie Ihren Rechner neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

4) Ist bei Ihnen die Auflösung für die Bildschirmdarstellung auf größer als 640x480 Bildpunkte eingestellt, dann versuchen Sie es mit einer geringeren Auflösung. Um die Auflösung für die Bildschirmdarstellung zu prüfen oder zu ändern, rechtsklicken Sie zunächst auf den Bildschirmhintergrund, wählen Sie dann den Befehl «Eigenschaften», und aktivieren Sie die Registerkarte «Einstellungen» im Dialogfenster. Bewegen Sie schließlich den Schieberegler im Feld «Auflösung» nach links.

5) Das Ausschalten der «Autokamera»-Option und eine Verkleinerung des Programmfensters beschleunigen den Spielablauf.

6) Hilft alles andere nicht, dann sollten Sie es mit einer Aufrüstung Ihres Rechners versuchen, bis er den auf der Packung aufgedruckten Mindestanforderungen entspricht.

SO WIRD
GESPIELT

SO WIRD GESPIELT

Einführung

Terroristen sehen Gewalt als einen vertretbaren Weg an, um Geld und Waffen aufzutreiben, ihre Standpunkte öffentlich kundzutun oder diejenigen zu eliminieren, die eine andere Meinung vertreten als sie selbst. Das SWAT greift nur dann auf den Einsatz von Waffen als Verteidigungsmaßnahme zurück, wenn alle Möglichkeiten, eine friedliche Lösung auszuhandeln, erschöpft sind. Terroristen agieren offensiv und zielen auf Chaos ab. Das SWAT agiert defensiv und greift ein, um Krisensituationen unter Kontrolle zu bekommen und zu beenden. Terroristen geben nicht viel auf Menschenleben. SWAT-Beamte sind dem Schutz des Lebens verpflichtet (und das schließt das Leben der Bösewichte ein).

SWAT 2 gibt Ihnen die einmalige Möglichkeit, entweder als Eliteeinsatzkraft des SWAT oder in der Rolle des kompromißlosen anarchistischen Terroristen zu spielen. Obwohl auch andere Spiele die Chance bieten, auf beiden Seiten zu spielen, werden dabei im Grunde für beide Seiten dieselbe Steuerung und ähnliche Taktiken eingesetzt — der Hauptunterschied liegt in der Bewaffnung und den jeweiligen Fertigkeiten. SWAT 2 dagegen berücksichtigt den enormen Unterschied in der Grundeinstellung des SWAT und der Terroristen, die unterschiedlichen Ziele und Taktiken, und es bietet sozusagen zwei Spiele in einem aus komplett unterschiedlichen Perspektiven und damit doppelt spannende Spielerlebnisse.

Damit SWAT 2 so realistisch wie möglich ist, sind die einzelnen Missionen für das SWAT und die Terroristen jeweils individuell ausgestaltet und grundverschieden. Jede Mission setzt sich aus fünfzehn Szenarien zusammen (im Abschnitt über die Einzelspielermissionen werden diese eingehend erläutert). Einzelne Szenarien lassen sich möglicherweise rasch durchspielen, allerdings sorgt das veränderliche und spontane Verhalten der Nichtspielercharaktere für stets spannendes, sich nicht wiederholendes Spiel. Das bedeutet, daß dieselbe Mission niemals zweimal in exakt der gleichen Weise abläuft.

Es gibt einen Beamten des LAPD SWAT, der die Einsätze der Eingreifgruppe als «das ultimative Schachspiel» bezeichnet. Diesen Vergleich sollten Sie sich zu eigen machen und in einer Krisensituation nicht einfach drauflosstürmen. Gehen Sie behutsam und planvoll vor, und denken Sie immer daran, daß jeder Zug über Leben und Tod entscheiden kann. Benutzen Sie Ihre Vorstellungskraft, versuchen Sie, sich in die Gedanken und Gefühle der Charaktere hineinzuversetzen, lernen Sie, die notwendigen Fertigkeiten zu beherrschen, sondieren Sie die Situationen, und probieren Sie verschiedene Vorgehensweisen aus. Als Belohnung winken Ihnen viele Stunden realistischer SWAT-Dramatik und jede Menge spannende Unterhaltung.

Der folgende Abschnitt beschreibt die verschiedenen Bildschirmansichten für SWAT und Terroristen sowie die Steuerungen und geht insbesondere auf die Gemeinsamkeiten und Unterschiede ein. Alle Informationen beziehen sich gleichermaßen auf das Einzelspiel und die Mehrspielermissionen, Ausnahmen werden ausdrücklich vermerkt.

Bitte beachten Sie, daß Polizeibeamte und Terroristen im Rahmen dieser Beschreibung zwar als männliche und Geiseln als weibliche Personen angesprochen werden, daß sich aber im Spiel selbst sowohl die Guten als auch die Bösen und die Opfer aus Personen beiderlei Geschlechts zusammensetzen.

MAIN HAUPTMENÜ

Nach der Eröffnungssequenz landen Sie als erstes im Hauptmenü.

Hier gibt es die folgenden Auswahlmöglichkeiten:

NEUES EINZELSPIEL

Klicken Sie hier, um eine neue Einzelspielmission zu starten. Lesen Sie den Abschnitt «Neues Einzelspiel», wenn Sie Näheres erfahren wollen.

NEUE MEHRSPIELERPARTIE

Klicken Sie hier, um eine neue Mehrspielerpartie zu starten oder an einer teilzunehmen. Lesen Sie den Abschnitt «Neue Mehrspielerpartie», wenn Sie Näheres erfahren wollen.

SPIEL LADEN

Klicken Sie hier, um eine zuvor gespeicherte Einzelspielermission zu laden. Lesen Sie den Abschnitt «Spiel laden», wenn Sie Näheres erfahren wollen.

INTRO UND DANKSAGUNGEN

Klicken Sie hier, damit der Introfilm und die SWAT-2-Danksagungen noch einmal gezeigt werden.

BEENDEN

Klicken Sie hier, um das Spiel zu beenden und zu Windows 95 zurückzukehren.

NEUES EINZELSPIEL

Klicken Sie auf «Neues Einzelspiel», um eine neue Kampagne oder eine neue Kurzmission zu starten. Geben Sie anschließend im Auswahlfenster an, ob Sie ein SWAT- oder ein Terroristenspiel spielen wollen, indem Sie die Zugehörigkeit zu einer der beiden Seiten wählen.

Sie haben die Wahl, entweder in eine ausgedehnte Kampagne einzutreten oder direkt in eine Kurzmission zu springen. Eine Kurzmission ist eine eng umrissene Aufgabe, die für sich allein steht. Beachten Sie, daß Kurzmissionen keine Etappen in einer sich entwickelnden Geschichte sind. Sie können anschließend nicht zur nächsten Mission in der normalen Reihenfolge übergehen. Entscheiden Sie sich für Kurzmissionen, um Ihre Lieblingsmissionen noch einmal durchzuspielen, unterschiedliche Einsatzpläne auszuprobieren oder es mit einem Vorgehen zu versuchen, das Sie in einer «echten» Mission nicht riskieren würden. Klicken Sie auf den Namen einer Kurzmission, um in den Teamauswahl-Bildschirm für diese Mission zu gelangen.

Nachdem Sie entweder eine neue Kampagne oder eine neue Kurzmission ausgewählt haben, klicken Sie auf den «Weiter»-Pfeil, um sich den Einführungsfilm für diese Mission anzeigen zu lassen. Nachdem der Film abgelaufen ist, gelangen Sie automatisch ins Teamauswahl-Fenster. Wollen Sie zum vorherigen Fenster zurückschalten, dann klicken Sie auf den «Zurück»-Pfeil. Ein Klick auf die Schaltfläche «Abbrechen» bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

NEUE MEHRSPIELERPARTIE

Klicken Sie auf «Neue Mehrspielerpartie», und tragen Sie einen Namen ein, den Sie verwenden möchten. Es gibt vier verschiedene Möglichkeiten, um die Verbindung zu einem anderen Spieler aufzunehmen — abhängig von den Möglichkeiten Ihres Computers und der eingesetzten Hardware:

INTERNET

Sie können die Verbindung zu einem anderen Spieler im Internet aufnehmen, indem Sie auf das «World Opponent Network» (WON) zurückgreifen. Sofern Sie das zum ersten Mal tun, müssen sie ein kostenloses Paßwort beantragen, das Ihnen innerhalb von 24 Stunden per E-Mail zugesandt wird. Nachdem Sie Ihr Paßwort erhalten haben, können Sie auf «Enter» klicken, und Sie gelangen ins WON-Hauptmenü. Wenn Sie mehr über diese Möglichkeit wissen möchten, dann besuchen Sie die WON-Seite im Internet: www.won.net.

LOKALES NETZWERK (LAN)

Sie können die Verbindung zu einem Gegenspieler im Rahmen eines lokalen Netzwerks mit Hilfe des IPX- oder des TCP/IP-Protokolls aufnehmen. Zusätzlich haben Sie die Möglichkeit, ein Paßwort zu bestimmen, damit nur berechtigte Personen mitspielen können.

MODEM

Sie und Ihr Gegenspieler können die Verbindung im Telefonnetz mit Hilfe von Modems herstellen. Das Listenfeld enthält den Namen des Modems, das gegenwärtig für Ihr System registriert (an Ihren Computer angeschlossen) ist.

SERIELLE VERBINDUNG

Sie können zwei Computer mit Hilfe eines sogenannten Nullmodemkabels miteinander verbinden. In diesem Fall haben Sie die Möglichkeit, die entsprechenden COM-Schnittstellen und Baudraten auszuwählen.

DAS SPIEL STARTEN

Host: Wählen Sie ein Szenario, und klicken Sie anschließend auf «Weiter» (der nach rechts weisende Dreieckspfeil rechts unten auf dem Bildschirm). Im nächsten Fenster werden Sie nach der gewünschten Gruppenzugehörigkeit gefragt (SWAT oder Terroristen). Warten Sie hier, bis der Name Ihres Gegenspielers im Spielerfeld auftaucht. Falls neben dem Namen das allgemein übliche Stop-Zeichen auftaucht (ein mit einer diagonalen Linie durchgestrichener Kreis), dann müssen Sie abermals warten, bis an dieser Stelle das SWAT- oder das Terroristenzeichen erscheint. Sobald das der Fall ist, klicken Sie erneut auf «Weiter» (den nach rechts weisenden Dreieckspfeil), um ins Gruppeneinteilungsfenster weiterzuschalten.

Einsteigen: Klicken Sie auf «In ein laufendes Spiel einsteigen» und dann auf den Namen des Spiels, an dem Sie teilnehmen möchten. Laufende Spiele werden im Feld «Spielnamen» angezeigt. Klicken Sie auf «Weiter», um ins nächste Fenster weiterzuschalten. Wählen Sie Ihre Gruppenzugehörigkeit, und klicken Sie anschließend auf den Optionsschalter «Fertig». Nun müssen Sie warten, bis Ihr Host (der Mitspieler, der das Spiel eingerichtet hat) ins Gruppeneinteilungsfenster weiterschaltet.

SPIEL LADEN

Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche «Spiel laden» klicken, dann erscheint eine Liste der gespeicherten Spiele auf dem Bildschirm. Die Spiele sind in chronologischer Reihenfolge aufgeführt. Das zuletzt gespeicherte Spiel steht ganz oben und ist zur Auswahl markiert. Die Liste verzeichnet außerdem die jeweilige Gruppenzugehörigkeit (SWAT oder Terroristen), die Kennzahl der Mission sowie Datum und Uhrzeit der Speicherung. Wählen Sie ein Spiel, und klicken Sie auf OK, um es zu laden. Klicken Sie auf «Abbrechen», um statt dessen ins Hauptmenü zurückzukehren.

SWAT-TEAMAUSWAHL-BILDSCHIRM

Nachdem Sie sich den Einführungsfilm für eine Mission angesehen haben, landen Sie automatisch im Teamauswahl-Fenster, in dem Sie die Mitglieder Ihrer Einsatzgruppe (SWAT oder Terroristen) zusammenstellen, einweisen und ausrüsten können. Der folgende Abschnitt erläutert das Teamauswahl-Fenster für das SWAT. Das Fenster für die Gruppenauswahl bei den Terroristen ist ähnlich aufgebaut, aber nicht identisch. Die Unterschiede werden im Abschnitt über die Gruppenauswahl für Terroristen beschrieben.

HAUPTMENÜ

Jeder Beamte des D-Platoon verfügt über ein eigenes Statusfenster und Untermenüs für Ausrüstung und Teamzugehörigkeit. Im Hauptauswahlfenster sehen Sie den Namen und ein Foto des jeweiligen Beamten in der linken oberen Ecke. Klicken Sie auf das kleine Aktensymbol rechts neben dem Foto, und halten Sie die Maustaste fest, um ein Popup-Fenster mit einer Kurzbiographie des jeweiligen Beamten zu öffnen. Die entsprechenden Informationen enthalten Hinweise auf seine Stärken und Schwächen. Mit Hilfe der Pfeile rechts vom Foto können Sie zwischen den einzelnen Beamten in der Liste hin- und herblättern. Die Übersicht im Abschnitt rechts oben weist die Teamzugehörigkeit und -position des jeweiligen Beamten sowie den Risikofaktor pro Mission aus. Die Eintragungen für Treffsicherheit, Auszeichnungen und Training in verschiedenen Fertigkeiten geben Auskunft über die Leistungsfähigkeit des Beamten und seine speziellen Fertigkeiten. Rechtsklicken Sie auf beliebige Angaben, und halten Sie die Maustaste fest, damit nähere Informationen eingeblendet werden.

Anfangs ist kein Beamter einer Untereinheit zugewiesen (es sei denn, er ist Mitglied eines der Vorgabeteams, die zur Verfügung stehen). Seine jeweilige Ausrüstung wird im Ausrüstungsmenü ausgewiesen. Jeder Beamte ist automatisch mit einem Colt 1911, einem LASH-Funkgerät, einer schußsicheren Weste, einem Gürtel, Pistolenhalfter, Helm, einer Schutzhaube und mit Handschuhen ausgerüstet. Beachten Sie, daß nur der Colt 1911 im Ausrüstungsmenü angezeigt wird. Der Beamte trägt automatisch die schußsichere Weste und die übrige Schutzausrüstung.

Um einen Beamten zusätzlich auszurüsten, klicken Sie auf die Schaltfläche «Ausrüstung", und Sie gelangen ins Ausrüstungsmenü. Bevor Sie das allerdings tun, sollten Sie den Beamten vielleicht zunächst einem Team zuteilen, weil seine Zugehörigkeit möglicherweise Einfluß darauf hat, wie er zusätzlich ausgerüstet werden kann. Klicken Sie auf die Schaltfläche «Einteilen», um ins Einteilungsmenü zu gelangen. Wenn Sie einen bestimmten Beamten keiner Untereinheit zuteilen möchten, können Sie ihn hier auch zum Training oder zur speziellen Ausbildung einteilen. Klicken Sie auf die jeweilige Schaltfläche, um in die entsprechenden Menüs zu gelangen. Lesen Sie die Abschnitte über diese Untermenüs, wenn Sie mehr über die entsprechenden Möglichkeiten erfahren wollen.

AUSRÜSTUNG

Das Ausrüstungsmenü erlaubt Ihnen die Anschaffung spezieller Waffen und Ausrüstungsgegenstände für jeden einzelnen Beamten. Die Ausrüstungsliste links zeigt alle zur Verfügung stehenden Ausrüstungen. Nachdem Sie einen Gegenstand markiert haben, werden sein Bild und sein Preis im Feld rechts neben der Liste eingeblendet. Wenn Sie auf die Schaltfläche «Kaufen» klicken, wird der markierte Gegenstand in die Ausrüstungsliste des jeweiligen Beamten rechts im Fenster übernommen. Der Kaufpreis wird von Ihrem Budget abgezogen. Sie haben die Möglichkeit, nicht mehr gewünschte Ausrüstungsgegenstände aus dem Inventar eines Beamten zu entfernen. Markieren Sie einfach einen solchen Gegenstand, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche «Gegenstand entfernen». Rechtsklicken Sie auf die Bilder beliebiger Gegenstände, und halten Sie die Maustaste fest, damit zusätzliche Informationen über den jeweiligen Gegenstand eingeblendet werden.

SWAT-Ausrüstung

Faustfeuerwaffe Colt, Kaliber 45, offizielles Regierungsmodell 1911

$ 600

Der Colt 1911 ist die standardmäßig an die Polizeibeamten der Zugriffstrupps im D-Platoon ausgegebene Faustfeuerwaffe. Jeder Beamte verfügt unbegrenzt über Munition für diese Waffe und lädt automatisch nach, wenn dies notwendig wird. Um den Colt 1911 abzufeuern, markieren Sie die Waffe zunächst in der Ausrüstungsliste des Beamten. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um einen einzelnen Schuß abzufeuern. Die Treffsicherheit hängt von den Fertigkeiten des Beamten im Umgang mit dem Colt 1911 ab, von Ihrer Genauigkeit beim Zielen und von der Entfernung zum anvisierten Ziel.

Maschinenpistole Heckler und Koch 9 mm MP5

$1,000

Die MP5-Maschinenpistole ist die überwiegend eingesetzte Waffe der Angreifer im Team. Jeder Beamte kann eine MP5-Maschinenpistole im Einsatz mitführen. Das Mitführen einer MP5 schließt das Mitführen eines Präzisionsgewehrs oder einer Schrotflinte aus. Jeder Beamte verfügt über unbegrenzte Munition für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach. Um die MP5 abzufeuern, markieren Sie die Waffe zunächst in der Ausrüstungsliste des Beamten. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um Doppelschußsalven abzufeuern. Halten Sie die Maustaste für automatisches Dauerfeuer fest. Die Treffsicherheit hängt von den Fertigkeiten des Beamten im Umgang mit der MP5 ab, von Ihrer Genauigkeit beim Zielen und von der Entfernung zum anvisierten Ziel.

Benelli Super-90, Kaliber 12, halbautomatisches Schrotgewehr

$1,200

Während die anderen Mitglieder des Zugriffstrupps die MP5 SMG mitführen, ist die Rückendeckung mit dem Benelli-Schrotgewehr ausgerüstet. Das Mitführen des Schrotgewehrs schließt das Mitführen einer MP5 oder eines Präzisionsgewehrs aus. Jeder Beamte verfügt über unbegrenzte Munition für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach. Um das Schrotgewehr abzufeuern, markieren Sie die Waffe zunächst in der Ausrüstungsliste des Beamten. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um eine Schrotpatrone abzufeuern. Denken Sie an die Streuung einer Schrotladung, und stellen Sie sicher, daß Ihre Beamten nicht ins Schußfeld geraten. Die Treffsicherheit hängt von den Fertigkeiten des Beamten im Umgang mit dem Schrotgewehr ab, von Ihrer Genauigkeit beim Zielen und von der Entfernung zum anvisierten Ziel.

Präzisionsgewehr Robar SR60 308

$ 2,500

Obwohl das SR60 308 für Schußentfernungen bis zu 550 Metern eingerichtet ist, wird es von Polizeischarfschützen generell nicht für Ziele verwendet, die weiter als 350 Meter entfernt sind. Das SWAT stellt zwei ausgebildete Scharfschützen für jede Scharfschützeneinheit ab. Sowohl der Scharfschütze als auch der Beobachter tragen Präzisionsgewehre, wenn sie die zugewiesenen

Scharfschützenpositionen einnehmen. Das Mitführen eines Präzisionsgewehrs schließt das Mitführen einer MP5 oder eines Schrotgewehrs aus. Jeder Beamte verfügt über unbegrenzte Munition für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach.

Scharfschützen sind nicht in der Lage, ihre Präzisionsgewehre einzusetzen, wenn sie nicht in spezielle Scharfschützenpositionen eingewiesen worden sind. Um einen Scharfschützen einzuweisen, markieren Sie zunächst das Präzisionsgewehr in seiner Ausrüstungsliste. Bewegen Sie anschließend den normalen Mauspfeil über den Kartenbildschirm. Der Mauspfeil verwandelt sich in das Symbol eines Präzisionsgewehrs, wenn Sie auf eine geeignete Scharfschützenposition zeigen. Klicken Sie auf eine solche Position. Die Scharfschützen werden sich zu der entsprechenden Stelle begeben und ihre liegende Feuerstellung einnehmen.

Einmal eingewiesen, setzt ein Scharfschütze sein Gewehr genauso ein wie jede andere Waffe. Um das Präzisionsgewehr abzufeuern, markieren Sie die Waffe zunächst in der Ausrüstungsliste des Beamten. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um einen einzelnen Schuß abzufeuern. Die Treffsicherheit hängt hauptsächlich von den Fertigkeiten des Scharfschützen und von Ihrer Genauigkeit beim Zielen ab, weniger von der Entfernung zum anvisierten Ziel.

Abwehrtechnologie Nr. 25 Ablenkungsmittel (Blendgranate)

$ 50

Geräuschablenkungsmittel, die auch unter dem Namen Blendgranaten bekannt sind, explodieren mit einem lauten Knall, begleitet von einem gleißend hellen Lichtblitz. Um eine Blendgranate einzusetzen, markieren Sie sie zunächst in der Ausrüstungsliste des Beamten und klicken dann auf das gewünschte Ziel in der Missionskarte. Die Geräuschablenkungsmittel, die vom D-Platoon eingesetzt werden, sollen die Aufmerksamkeit der verdächtigen Personen von der Angriffsstelle ablenken oder sie desorientieren, so daß sie für einen Moment lang handlungsunfähig werden. Ein Eindringteam (Zugriffstrupp) sollte gut mit Blendgranaten ausgerüstet sein. Beachten Sie, daß ein direkter Treffer mit einer Blendgranate dem jeweiligen Ziel einigen Schaden zufügen kann.

Spiegel

$ 85

Der 180-Grad-Panoramaspiegel, der den Aufklärern des SWAT zur Verfügung steht, wird in den Konstruktionsabteilungen des LAPD aus fünf Millimeter starkem, verspiegelten Kunststoff und einem Teleskopgriff in Handarbeit hergestellt. Man kann an Türen oder Ecken auf den Spiegel klicken, um einen Blick auf die andere Seite zu werfen. Beachten Sie, daß der Spiegel auch im Falle von geschlossenen Türen benutzt werden kann, wenn diese nicht abgeschlossen sind. Es wird angenommen, daß der Aufklärer in diesem Fall die Tür gerade so weit öffnet, daß der Spiegel eingesetzt werden kann. Die Benutzung des Spiegels schließt einen anschließenden Schleichangriff nicht aus.

Brechstange

$ 75

Die Brechstange wurde von Feuerwehrexperten entwickelt, um Türen zu öffnen, Fenster auszuhebeln und Schlösser aufzubrechen. Wenn ein Aufklärer eine Brechstange mitführt, ist er in der Lage, eine verschlossene Tür aufzustemmen, um dann den Spiegel einzusetzen. Markieren Sie die Brechstange, zeigen Sie mit der Maus auf eine Tür, und linksklicken Sie. Die Benutzung der Brechstange schließt einen anschließenden Schleichangriff nicht aus.

Rammbock

$ 200

Die Rammböcke des D-Platoon sind zur Handhabung durch eine einzelne Person gedacht, knapp einen Meter lang und fast 15 Kilogramm schwer. In der Regel wird einer der Angreifer einen Rammbock mitführen. Markieren Sie den Rammbock, zeigen Sie mit der Maus auf eine Tür, und linksklicken Sie. Die Benutzung des Rammbocks schließt einen anschließenden Schleichangriff aus.

Zutritt-Sprengkörper

$ 200

In Situationen, die dynamische Taktiken verlangen, kann das Sturmkommando des SWAT gegebenenfalls Sprengkörper einsetzen, um sich Zutritt durch eine Tür zu verschaffen. Die Chance auf einen erfolgreichen Einsatz ist erheblich größer, wenn ein speziell ausgebildeter Sprengstoffexperte die Ladung anbringt. Bringen Sie die Pappe und den Sprengstoff an einer Tür an, und bringen Sie alle Polizeibeamten in sichere Entfernung. Markieren Sie dann den Zünder, klicken Sie auf die Pappe, und die Ladung explodiert. Naheliegenderweise schließt die Benutzung von Sprengkörpern einen anschließenden Schleichangriff aus.

Zünder

$ 300

Der ferngesteuerte Zünder kann für die Zündung von SWAT-Zutritt-Sprengkörpern aller Art eingesetzt werden.

Tränengaswerfer

$ 650

Tränengaskartuschen werden mit Hilfe eines speziellen 37-mm-Schrotgewehrs, Kaliber 12, abgefeuert, das mit einer Gewehrgranatführung ausgestattet ist. Das Mitführen des Tränengaswerfers schließt das Mitführen einer MP5, eines Schrot- oder eines Präzisionsgewehrs nicht aus. Jeder Polizeibeamte verfügt über einen unbegrenzten Vorrat an Tränengaskartuschen für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach. Um den Werfer abzufeuern, markieren Sie die Waffe, und zeigen Sie mit der Maus auf den gewünschten Zielort. Beachten Sie, daß Sie Tränengaskartuschen zwar nahezu überall abfeuern können, daß aber die bevorzugten Ziele offene Türen oder Fenster von besetzten Gebäuden sind. Der normale Tränengas-Mauszeiger wird hervorgehoben dargestellt, wenn Sie auf eine geeignete Öffnung zeigen. Die Treffsicherheit hängt von Ihrer Genauigkeit beim Zielen, von den Fertigkeiten des Beamten im Umgang mit dem Werfer und von der Entfernung zum anvisierten Ziel ab.

Gasmaske SF-10 Avon

$100

Polizeibeamte des D-Platoon tragen ihre von der Abteilung ausgegebenen Gasmasken, wann immer Reizgas eingesetzt wird. Alle Beamten in einem Zugriffstrupp sollten Gasmasken mitführen. Damit Masken aufgesetzt werden, klicken Sie auf die Maske in der Ausrüstungsliste eines Beamten. Eine gelbe Rahmenlinie um die Gasmaske herum zeigt an, daß der Beamte seine Maske aufgesetzt hat. Wenn Sie einen Beamten anweisen, seine Maske aufzusetzen, dann setzen gleichzeitig alle markierten Beamten ihre Masken ebenfalls auf.

Kletterausrüstung

$ 350

Die Kletterausrüstung umfaßt ein geflochtenes Kunststoffseil, das speziell fürs Klettern entwickelt wurde. Außerdem gehören Handschuhe und der Abseilsitz dazu. Damit ein Abseilteam in den SWAT-Hubschrauber einsteigen kann, muß wenigstens ein Mitglied des jeweiligen Teams eine Kletterausrüstung mitführen. Außerdem müssen Sie den Hubschrauber landen lassen. Markieren Sie die Kletterausrüstung in der Ausrüstungsliste eines Beamten, und klicken Sie anschließend auf den Hubschrauber. Die markierten Polizeibeamten klettern daraufhin an Bord, und der Hubschrauber startet wieder. Der Ausstieg über einer geeigneten Örtlichkeit erfolgt, wenn Sie den Hubschrauber markieren und dann auf die Schaltfläche «Team absetzen» klicken.

Viereckiger Schußabwehrschild KV-4

$1,300

Schußabwehrschilde werden von Aufklärern oder dem jeweils ersten Polizeibeamten in einem Eindringteam (Zugriffstrupp) getragen. Unter Umständen leisten sie auch in Straßenkampfsituationen gute Dienste. Die Schilde schützen Ihre Beamten vor beinahe jedem direkten Feuer.

Ghillie-Anzug

$150

SWAT-Scharfschützen tragen Ghillie-Tarnanzüge, um Entdeckung zu vermeiden. Nur ein speziell ausgebildeter Scharfschütze kann mit einem Ghillie-Anzug ausgerüstet werden. Eine gelbe Rahmenlinie um den Anzug herum zeigt, daß der Polizeibeamte getarnt ist. Wenn Sie einen Scharfschützen anweisen, seinen Ghillie-Anzug anzulegen, dann wird sich gleichzeitig auch sein Partner tarnen, sofern er ebenfalls markiert ist.

Erste-Hilfe-Satz für den Notfalleinsatz

$ 250

Der Erste-Hilfe-Satz für den Notfalleinsatz umfaßt die minimal notwendigen Mittel, um im Einsatz Leben zu erhalten. Um ihn einzusetzen, markieren Sie ihn zunächst in der Ausrüstungsliste eines Polizeibeamten. Klicken Sie anschließend auf das Opfer. Erste Hilfe für einen verwundeten Officer oder einen Passanten kann die Auswirkungen einer Verletzung erheblich mildern. Am effektivsten ist sie, wenn sie von einem speziell ausgebildeten Rettungssanitäter ausgeführt wird.

EINTEILEN

Wenn ein Polizeibeamter oder ein Terrorist keinem Team oder keiner Gruppe zugeteilt ist, kann er nicht ins Geschehen eingreifen. Bei einer SWAT-Kampagne haben Sie die Möglichkeit, im Einteilungsmenü Fünf-Personen-Teams und Zwei-Personen-Scharfschützeneinheiten zusammenzustellen. Die Terroristen arbeiten in Gruppen mit je drei Mitgliedern. Richten Sie ein neues Team, eine Scharfschützeneinheit oder eine Terroristengruppe ein, indem Sie auf die jeweilige Schaltfläche klicken. Tragen Sie einen beliebigen Namen ein, den das jeweilige Team tragen soll. Sie wollen Ihre Idee revidieren? Kein Problem: Klicken Sie auf die Schaltfläche «Umbenennen», um den Namen anzupassen. Um einen Officer einem Team zuzuweisen, markieren Sie zunächst ein Team in der Liste. Markieren Sie eine unbesetzte Position, und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche «Einteilen», um den ausgewählten Beamten auf dieser Position unterzubringen. Beachten Sie, daß ein Beamter nicht eingeteilt werden kann, wenn er aus irgendeinem Grunde nicht mit dem Colt 1911 ausgerüstet ist. Um die Einteilung eines Polizeibeamten aufzuheben, klicken Sie auf die Schaltfläche «Einteilung aufheben».

Ein Eindringteam (Zugriffstrupp) benötigt einen speziell ausgebildeten Truppführer, damit es eingesetzt werden kann. Allerdings müssen Sie die restlichen Positionen nicht unbedingt besetzen, um ein einsatzfähiges Team zu erhalten. In der Regel sind die Kernmitglieder eines Teams der Truppführer, der Aufklärer und die Rückendeckung. Scharfschützeneinheiten bestehen ausschließlich aus speziell ausgebildeten Scharfschützen. Allerdings wird nur ein Scharfschütze benötigt, um ein Scharfschützenteam im Ernstfall einsetzen zu können. Klicken Sie auf die Schaltfläche «Auflösen», um eine komplette Einheit aufzulösen und ihren Namen aus der Liste entfernen zu lassen. Unterhalb der Schaltfläche «Auflösen» finden Sie außerdem eine zusätzliche Schaltfläche «Ausrüstung». Klicken Sie sie an, damit das Ausrüstungsfenster in der unteren Hälfte des Bildschirms eingeblendet wird (über dem Fenster der aktiven Polizeibeamten). Dies ermöglicht Ihnen, die Einheiten auszurüsten, ohne sie im

Hauptausrüstungsfenster zusammensuchen zu müssen. Sobald Sie die Ausrüstung abgeschlossen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche «Zurück» im Untermenü «Ausrüstung», um ins normale Einteilungsmenü zurückzukehren. Wenn Sie schließlich mit Ihren Zuweisungen zufrieden sind, dann klicken Sie im Einteilungsmenü auf die Schaltfläche «Zurück», um ins Hauptauswahlfenster für den jeweils ausgewählten Polizeibeamten zurückzukehren.

Beachten Sie, daß Sie einen anderen Polizeibeamten auswählen können, während Sie sich im normalen Einteilungsmenü befinden, indem Sie die Pfeilschaltflächen oder die Namensliste über dem Foto zur Hilfe nehmen. Die Informationen zum markierten Beamten erscheinen in diesem Fall im oberen Bereich des Bildschirms, während der vorher markierte Officer noch im Einteilungsmenü angezeigt wird. Auf diese Weise können Sie die beiden Beamten vergleichen und feststellen, welcher von beiden sich für die jeweilige Position am besten eignet.

Es gibt ein vorgegebenes Team und eine Scharfschützeneinheit (bzw. eine Terroristengruppe), auf die Sie während der ersten Mission in einer Kampagne oder während der Kurzmissionen zurückgreifen können. (Diese Gruppen verfügen über die jeweils gefragten Fertigkeiten.). Die vorgegebenen Einheiten erscheinen automatisch in der Liste, wann immer man sie auswählen darf.

TRAINING

Ein Klick auf die Schaltfläche «Training» führt Sie ins gleichnamige Dialogfenster. Jede Trainingseinheit erhöht den Fertigkeitswert eines Polizeibeamten um 10 Prozent und kostet $200. Der jeweilige Polizeibeamte verpaßt einen Missionseinsatz, und seine Einteilung wird automatisch aufgehoben. Jeder Beamte kann bis zu einem Wert von 100 Prozent in den folgenden Kategorien trainiert werden.

TREFFSICHERHEIT

Colt 1911
MP5-Maschinenpistole
Schrotgewehr
Benelli SR60 Präzisionsgewehr

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Dynamisches Eindringen
Tränengaseinsatz
Abseilen
Nahkampf
Erste Hilfe

SPEZIELLE AUSBILDUNG

Wenn bestimmte Fertigkeitswerte erreicht werden, kann ein Officer einer speziellen Ausbildung zugeteilt werden. Die spezielle Ausbildung hebt die entsprechenden Fertigkeitswerte auf 100 Prozent und erlaubt dem Officer die Ausübung besonderer Aufgaben. Die Bereiche für spezielle Ausbildungen sind weiter unten gemeinsam mit den jeweils notwendigen Voraussetzungen und der Zahl der Missionseinsätze verzeichnet, die ein Officer aussetzen muß, um die Ausbildung zu durchlaufen. Sollten Sie versuchen, einen nicht qualifizierten Officer einer speziellen Ausbildung zuzuweisen, dann erscheint ein Popup-Fenster, das die notwendigen Voraussetzungen erläutert. Eine spezielle Ausbildung kostet pro Officer $250.

TRUPPFÜHRER

Ein speziell ausgebildeter Truppführer ist qualifiziert, einen fünfköpfigen Zugriffstrupp zu führen. Um zur Ausbildung zum Truppführer zugelassen zu werden, muß ein Officer Werte von über 80 Prozent bei den folgenden Fertigkeiten aufweisen: Colt 1911, MP5, Schrotgewehr, Nahkampf und Dynamisches Eindringen. Die Werte in den Bereichen Abseilen, Tränengaseinsatz und Erste Hilfe müssen über 70 Prozent liegen. Der Officer setzt für einen Missionseinsatz aus. Beachten Sie, daß ein Zugriffstrupp nicht eingesetzt werden kann, solange er nicht mit einem speziell ausgebildeten Truppführer besetzt ist.

SCHARFSCHÜTZE

Ein speziell ausgebildeter Scharfschütze kann einer zweiköpfigen Scharfschützeneinheit zugeordnet und mit einem SR60-Präzisionsgewehr und einem Ghillie-Tarnanzug ausgerüstet werden. Um sich für die spezielle Ausbildung zum Scharfschützen zu qualifizieren, muß ein Officer einen Treffsicherheitswert von über 90 Prozent im Umgang mit dem SR90-Präzisionsgewehr aufweisen. Der Officer setzt für einen Missionseinsatz aus.

SPRENGSTOFFEXPERTE

Ein speziell ausgebildeter Sprengstoffexperte weist eine hervorragende Erfolgsquote beim Einsatz von Zutritt-Sprengkörpern und bei der Entschärfung von Sprengfallen oder Bomben der Terroristen auf. Um sich für eine Ausbildung zum Sprengstoffexperten zu qualifizieren, muß ein Officer einen Fertigkeitswert von über 90 Prozent im Bereich Dynamisches Eindringen aufweisen. Er setzt für einen Missionseinsatz aus.

HUNDEFÜHRER

Ein speziell ausgebildeter Hundeführer geht automatisch gemeinsam mit seinem Partner, einem ausgebildeten Polizeihund, in den Einsatz. Der Polizeihund kann verdächtige Personen oder Beweismittel durch Hindernisse hindurch aufspüren und bei der Festnahme Hilfe leisten. Es gibt keine unbedingt zu erfüllenden Voraussetzungen für die spezielle Ausbildung zum Hundeführer. Der Officer setzt für einen Missionseinsatz aus und kehrt mit seinem neuen Partner und einem Nahkampfwert von 150 Prozent zurück. Sollte der Hund während eines Einsatzes getötet werden, dann muß der Hundeführer die spezielle Ausbildung mit einem neuen Partner abermals durchlaufen.

RETTUNGSSANITÄTER

Ein speziell ausgebildeter Rettungssanitäter verfügt über eine hervorragende Erfolgsquote beim Rettungseinsatz mit dem Erste-Hilfe-Satz. Um sich für die spezielle Ausbildung zum Rettungssanitäter zu qualifizieren, muß ein Officer einen Fertigkeitswert von über 90 Prozent im Bereich Erste Hilfe aufweisen. Er setzt für einen Missionseinsatz aus.

EINHEITEN EINSETZEN

Wenn Sie den Eindruck haben, alle notwendigen Rekrutierungsmaßnahmen für einen Missionseinsatz vollzogen zu haben, dann klicken Sie auf die Schaltfläche «Szenario spielen». Damit gelangen Sie ins Dialogfenster «Einheiten einsetzen». Links sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Einheiten. Die Namen verfügbarer Fünf-Mann-Teams werden mit einem «A» ergänzt. Scharfschützeneinheiten sind mit einem «S» gekennzeichnet. Mit Hilfe der Pfeile zum Hinzufügen und Entfernen können Sie rechts eine Liste der Einheiten zusammenstellen, die am folgenden Missionseinsatz teilnehmen sollen. Wenn das eigentliche Spiel beginnt, melden sich diese Einheiten automatisch in der Missions-Einsatzzentrale. Es gibt jeweils eine Grenze für die Zahl der Einheiten, die an einem Missionseinsatz teilnehmen können.

GRUPPENAUSWAHL-BILDSCHIRM FÜR TERRORISTEN

Das Gruppenauswahlfenster für Terroristen gleicht dem Teamauswahlfenster für das SWAT. Die Unterschiede werden im folgenden zusammengefaßt.

HAUPTMENÜ

Neben einem Foto, einer Biographie, Auswahlpfeilen und der aktuellen Einteilung zeigt das Hauptmenü die Fertigkeiten des jeweiligen Terroristen in den folgenden Kategorien:

TREFFSICHERHEIT

50 AE Desert Eagle
LR 300 Automatisches Gewehr
MSG90 Präzisionsgewehr

SPEZIELLE FERTIGKEITEN

Nahkampf
Handgranaten
Bomben
Sprengfallen

AUSRÜSTUNG

Laut Vorgabe ist jeder Terrorist mit einer Faustfeuerwaffe (Magnum Research .50 AE Desert Eagle) und einem Funkgerät ausgerüstet (das in der Ausrüstungsliste nicht angezeigt wird). Terroristen verfügen nur über eine beschränkte Auswahl zusätzlicher Ausrüstungsgegenstände — nicht nur aufgrund knapper Mittel, sondern auch wegen Engpässen beim Nachschub. Während SWAT-Beamte jederzeit auf unbegrenzte Lagerbestände zurückgreifen und alles erwerben können, was ihr Budget erlaubt, hängt die Ausrüstung der Terroristen vom jeweils verfügbaren Angebot ab (üblicherweise Schwarzmarktkanäle).

Obwohl ihr Inventar anfangs nur spärlich ausgestattet ist, verstehen sich Terroristen darauf, all das zu gebrauchen, was ihnen während einer Operation in die Hände fällt. Waffen und Ausrüstungsgegenstände, über die ein Terrorist am Ende einer Operation verfügt, sind auch zu Beginn der nächsten in seinem Besitz. Besser noch: Für diese «Geschenke» wird nichts vom Budget abgezogen, wenn derartige Ausrüstung am Beginn einer Mission ausgeteilt wird. Und wenn die Terroristen während einer Operation Beute machen oder in den Besitz von Bargeld kommen, erhöht dies ihr Budget für die nächste Mission.

Bei einigen Operationen der Terroristen erhält jedes Mitglied der Gruppe automatisch ein Flugblatt. Die Broschüre erläutert die Lehre der «Fünf Augen». Wird das Flugblatt markiert, und klickt der Spieler anschließend auf einen Passanten oder eine Geisel, dann erhöht sich die Chance auf das Eintreten des sogenannten Stockholm-Syndroms (Lesen Sie dazu auch die Hinweise zu Geiseln.).

AUSRÜSTUNG DER TERRORISTEN

Magnum Research 50 AE Desert Eagle

$1,030
Die 50 AE Desert Eagle ist die bevorzugte Faustfeuerwaffe der Terroristen. Jeder Terrorist verfügt über unbegrenzte Munition für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach. Um die Desert Eagle abzufeuern, markieren Sie die Waffe in der Ausrüstungsliste des Terroristen. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um einen einzelnen Schuß abzugeben. Die Treffsicherheit hängt von den Fertigkeiten des Schützen im Umgang mit der Waffe, Ihrer Genauigkeit beim Zielen und der Entfernung zum anvisierten Ziel ab.

Automatisches Gewehr Z-M Weapons LR 300

$1,900

Das LR 300 ist ein leichtgewichtiges, kleines und kompaktes automatisches Gewehr. Jeder Terrorist kann während einer Operation ein LR 300 mitführen. Das Mitführen des LR 300 schließt das Mitführen eines Präzisionsgewehrs aus. Jeder Terrorist verfügt über unbegrenzte Munition für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach. Um das LR 300 abzufeuern, markieren Sie die Waffe in der Ausrüstungsliste des Terroristen. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um Doppelschuß-Salven abzugeben. Halten Sie die Maustaste für automatisches Dauerfeuer gedrückt. Die Treffsicherheit des Terroristen hängt von seinen Fertigkeiten im Umgang mit der Waffe, Ihrer Genauigkeit beim Zielen und der Entfernung zum anvisierten Ziel ab.

Präzisionsgewehr Heckler & Koch MSG90

$ 2,000

Das MSG90-Präzisionsgewehr ist ein magazingespeistes, halbautomatisches Gewehr. Das Mitführen eines MSG90 schließt das Mitführen des automatischen LR-300-Gewehrs aus. Jeder Terrorist verfügt über unbegrenzte Munition für diese Waffe und lädt, wenn notwendig, automatisch nach.

Terroristische Scharfschützen sind den SWAT-Scharfschützen ähnlich, aber es gibt auch Unterschiede. Jeder Terrorist kann ein Präzisionsgewehr mitführen. Er kann sich von der dreiköpfigen Gruppe trennen, der er zugeteilt ist, und sich in eine geeignete Scharfschützenposition begeben. Sobald er sie erreicht hat, nimmt er die liegende Feuerposition ein. Um das MSG90 abzufeuern, markieren Sie die Waffe zunächst in der Ausrüstungsliste des Terroristen. Zielen Sie, und linksklicken Sie, um einen einzelnen Schuß abzufeuern. Die Treffsicherheit hängt hauptsächlich von den Fertigkeiten des Scharfschützen im Umgang mit der Waffe und von Ihrer Genauigkeit beim Zielen ab, weniger von der Entfernung zum anvisierten Ziel.

Körperpanzerung

$1,000

Diese verborgen zu tragende Weste ist aus mehreren Lagen Kevlar gefertigt. Jeder Terrorist, der ohne Körperpanzerung in eine Operation geht, weiß, was ihm zustoßen kann. Damit die Panzerung angelegt wird, markieren Sie sie in der Ausrüstungsliste des Terroristen. Die gelbe Rahmenlinie zeigt, daß der Terrorist seine Schutzweste trägt.

Gasmaske

$ 45

Die Gasmaske aus ausgemusterten Beständen der israelischen Armee schützt Gesicht, Augen und Atemwege gegen alle Arten von Reizgasen, die bei Straßenunruhen eingesetzt werden. Tränengas setzt Ihre Terroristen außer Gefecht, wenn sie nicht geschützt sind. Wenn Sie einen Terroristen anweisen, seine Maske aufzusetzen, legen gleichzeitig alle anderen markierten Einheiten ebenfalls ihre Gasmasken an.

Handgranate

$ 50

Entschärfte sowie leere Handgranatengehäuse können ohne weiteres in jedem Geschäft erworben werden, das ausgemusterte Armeeausrüstungsgegenstände verkauft. Findige Terroristen sind durchaus in der Lage, die Granaten mit Schwarzpulver oder anderem Sprengstoff wieder aufzufüllen. Um eine Granate zu werfen, markieren Sie sie zunächst in der Ausrüstungsliste des Terroristen und klicken dann auf den Zielort in der Missionskarte. Der erfolgreiche Einsatz von Handgranaten hängt von den Fertigkeitswerten des jeweiligen Terroristen ab.

Sprengfalle

$ 60

Derartige Sprengfallen bestehen lediglich aus Handgranaten in Blechbehältern, die mit Stolperdrähten ausgelöst werden. Um sie einzusetzen, markieren Sie zunächst eine Sprengfalle in der Ausrüstungsliste des Terroristen, gehen Sie zur Stelle, an der die Sprengfalle aufgebaut werden soll, und klicken Sie auf die Schaltfläche «Ablegen». Der erfolgreiche Einsatz von Sprengfallen hängt in hohem Maße vom entsprechenden Fertigkeitswert des Terroristen ab. Weist ein Terrorist zum Beispiel einen Wert von 100 Prozent im Bereich Sprengfallen auf, dann werden Sprengfallen stets erfolgreich installiert und gezündet. Mit einem Fertigkeitswert von nur 60 Prozent werden Sprengfallen dagegen lediglich in 60 Prozent der Fälle erfolgreich aufgestellt und sogar nur in 40 Prozent der Fälle korrekt ausgelöst.

Benzin

$ 8 / 5 Gallonen (19 Liter)

Benzin ist eine überall erhältliche und feuergefährliche Flüssigkeit. Um ein Feuer zu legen, markieren Sie zunächst einen Benzinkanister in der Ausrüstungsliste des Terroristen. Stellen Sie ihn ab. Treten Sie zurück, und schießen Sie auf den Kanister, damit ein wahres Feuerinferno losbricht. Blend-, Hand- und Tränengasgranaten können Benzin ebenfalls entzünden.

Sprengkörper

$100

Terroristen können Sprengkörper anbringen und explodieren lassen. Um Sprengkörper einzusetzen, markieren Sie den Sprengstoff in der Ausrüstungsliste des Terroristen. Stellen Sie ihn ab. Lassen Sie den Terroristen in sichere Entfernung zurücktreten. Markieren Sie den Zünder, klicken Sie auf den Sprengstoff, und die Ladung explodiert. Der erfolgreiche Einsatz von Sprengkörpern hängt in hohem Maße vom entsprechenden Fertigkeitswert des Terroristen ab. Weist ein Terrorist zum Beispiel einen Wert von 100 Prozent im Bereich Sprengkörper auf, dann werden Sprengkörper stets erfolgreich installiert und gezündet. Mit einem Fertigkeitswert von nur 20 Prozent werden Sprengfallen dagegen nur in 20 Prozent der Fälle erfolgreich aufgestellt, und sie explodieren in 80 Prozent der Fälle schon während der Installation.

Zünder
$ 300
Dieser ferngesteuerte Zünder kann zur Zündung beliebiger von Terroristen eingesetzter Sprengstoffe benutzt werden.

Hobbit-Kampfmesser
$ 225
Das sogenannte Hobbit ist ein Kampfmesser, das bevorzugt in umgekehrter Griffhaltung geführt wird. Mit einem solchen Messer hat Ihr Terrorist einen leichten Vorteil im Nahkampf.

Flugblatt
Gratis
Die Grundüberzeugungen der «Fünf Augen», wie sie von Basho niedergelegt wurden. Darin vermischen sich überzeugende sprachliche Mittel, dogmatische Aussagen und miese Gedichte zu einem beeindruckenden rhetorischen Feuerwerk.

EINTEILEN

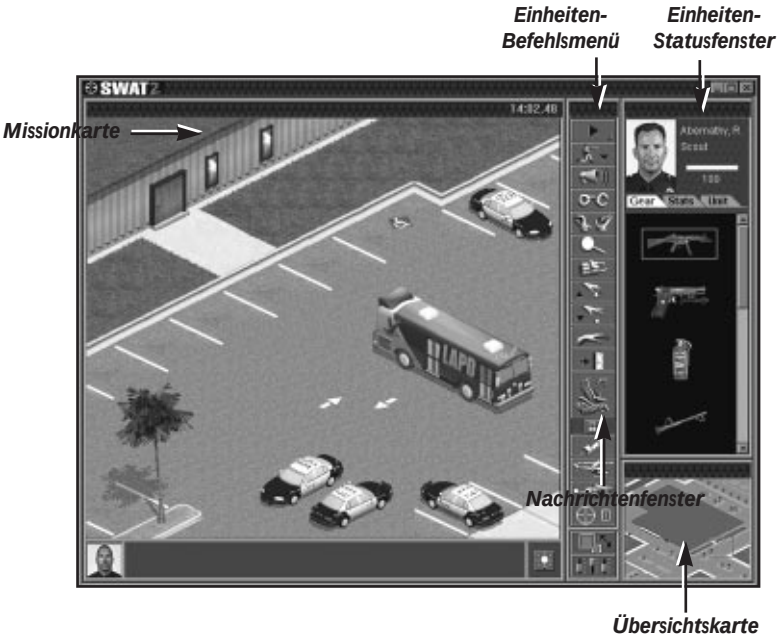
Zu Anfang ist kein Terrorist einer Gruppe zugewiesen (es sei denn, er ist Mitglied der vorgegebenen Gruppe). Klicken Sie auf die Schaltfläche «Einteilen», und stellen Sie anschließend Gruppen mit jeweils höchstens drei Mitgliedern zusammen. Beachten Sie, daß ein Terrorist, der nicht mit einer Desert Eagle bewaffnet ist, nicht eingeteilt werden kann. Ein terroristischer Scharfschütze ist lediglich ein einfacher Terrorist mit einem Präzisionsgewehr. Er kann Mitglied einer Drei-Mann-Gruppe sein, sein Gewehr aber nur dann einsetzen, wenn er eine geeignete Scharfschützenposition einnimmt.

TRAINING

Terroristen können für das Training von Treffsicherheit und anderen Fertigkeiten abgestellt werden, sie können jedoch keine speziellen Ausbildungen durchlaufen. Jede Trainingseinheit steigert den jeweiligen Fertigkeitswert um zehn Prozent und kostet $100. Der Terrorist setzt für eine Operation aus und seine Gruppeneinteilung wird automatisch aufgehoben.

GRUPPEN EINSETZEN

Es gibt jeweils eine Grenze für die Zahl der Gruppen, die in einer Operation eingesetzt werden können.



MISSIONSBILDSCHIRM

Nachdem Sie ein Szenario gestartet haben, gelangen Sie zum Missionsbildschirm. Er setzt sich aus den folgenden skalierbaren Fenstern zusammen:

Missionskarte

Die Missionskarte ist das bewegliche Hauptspielfenster, in dem alle Aktionen stattfinden. Lesen Sie den Abschnitt über die Missionskarte, wenn Sie Näheres erfahren wollen.

Nachrichtenfenster

Im Nachrichtenfenster werden jeweils ein Foto und der gesprochene Text einer Person angezeigt. Lesen Sie den Abschnitt über das Nachrichtenfenster, wenn Sie Näheres erfahren wollen.

Einheiten-Statusfenster

Das Statusfenster zeigt die Eigenschaften, Ausrüstung und Gruppenzugehörigkeit einer markierten Person. Lesen Sie die Abschnitte über die Statusfenster für SWAT und Terroristen, wenn Sie Näheres erfahren wollen.

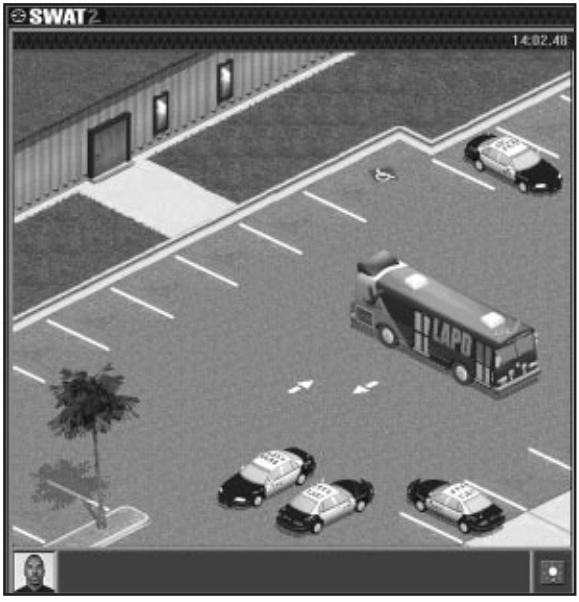
Übersichtskarte

Die Übersichtskarte zeigt das gesamte Gebiet der Missionsumgebung und die Positionen Ihrer eingesetzten Einheiten. Lesen Sie den Abschnitt über die Übersichtskarte, wenn Sie Näheres erfahren wollen.

Einheiten-Befehlsmenü

Das Einheiten-Befehlsmenü enthält Steuerelemente sowohl für die Gruppen- als auch für die Einzelsteuerung. Wenn Sie das SWAT spielen, dann nehmen Sie die Rollen des Chiefs und der Truppführer ein. Als Chief befehligen Sie die Spezialeinheiten sowie den SWAT-Hubschrauber und halten die Kontakte, als Truppführer kontrollieren Sie die Aktionen Ihrer Einheit und der einzelnen Polizeibeamten in der Gruppe.

Wenn Sie die Terroristen spielen, dann agieren Sie in der Rolle von Dante, dem stellvertretenden Anführer der Organisation. Aus einem sicheren Versteck außerhalb des Operationsgebiets geben Sie den dreiköpfigen Gruppen im Einsatz Anweisungen über Funk. Im allgemeinen linksklicken Sie auf eine Steuerschaltfläche, um den entsprechenden Befehl zu erteilen. Rechtsklicken Sie auf eine Schaltfläche oder halten Sie sie gedrückt, damit die entsprechende Funktion in einem Popup-Fenster erläutert wird. Lesen Sie die Abschnitte über die Befehlsmenüs für das SWAT und die Terroristen, wenn Sie Näheres erfahren wollen.



MISSIONSKARTE

Die Missionskarte ist das Fenster, in dem das gesamte Geschehen stattfindet. Die Größe der Karte im Verhältnis zu den anderen Fenstern auf dem Bildschirm hängt von Ihrer Bildschirmauflösung ab. Wählen Sie eine hohe Auflösung (1024x768 Punkte), wenn Sie einen schnellen Rechner besitzen und die Missionskarte größtmöglich darstellen lassen wollen. Wählen Sie eine niedrigere Auflösung,

wenn Leistungsprobleme auftreten. Sobald der SWAT-Einsatz beginnt, öffnet sich die Missionskarte als großes Fenster im oberen linken Bereich des Bildschirms, und im Zentrum der Anzeige finden Sie die SWAT-Kriseneinsatzzentrale (ein sicherer Ort am Rand des Einsatzgebiets). Sobald eine terroristische Operation beginnt, wird im Zentrum der Missionskarte zunächst das Zentrum des jeweiligen Operationsgebiets gezeigt.

SPIELZEITANZEIGE

Die Spielzeitanzeige wird in der oberen rechten Ecke der Missionskarte eingeblendet. Sie zeigt den Verlauf der Standardspielzeit. Sie können die Geschwindigkeit des Spielzeitablaufs kontrollieren, indem Sie vom entsprechenden Schieberegler im Optionen-Menü Gebrauch machen.

BILDRANDLAUF

Im Rahmen von SWAT 2 können Sie auf zwei unterschiedliche Formen des Bildlaufs zurückgreifen. Die voreingestellte Methode ist der sogenannte Bildrandlauf: Sie bewegen einfach den Mauszeiger in die Richtung des Bildschirmrands, in dessen Richtung die Ansicht verschoben werden soll. Eine Schaltfläche im Optionen-Menü erlaubt es Ihnen, zwischen dieser Möglichkeit und dem Bildlauf per Rechtsklick (wird im nächsten Absatz beschrieben) umzuschalten. Wenn Sie sich für den Gebrauch des Bildrandlaufs entscheiden, dann können Sie im Optionen-Menü außerdem die Bildlaufgeschwindigkeit mit Hilfe eines Schiebereglers anpassen.

Erweiterte Eigenschaft

BILDLAUF PER RECHTSKLICK

Die zweite Methode für den Bildlauf erlaubt es Ihnen, die rechte Maustaste zu drücken und festzuhalten, während sich der Zeiger über der Missionskarte befindet, und den Bildlauf durch entsprechende Bewegungen des Mauszeigers auszuführen. Beim Bildlauf per Rechtsklick ist der Bildlauf um so schneller, je näher der Mauszeiger am Bildrand steht. Es braucht zwar etwas Eingewöhnungszeit, um mit dem Bildlauf per Rechtsklick zurechtzukommen, dafür gestattet diese Methode aber die exaktere Steuerung. Mit Hilfe einer Schaltfläche im Optionen-Menü können Sie zwischen dieser Methode und dem voreingestellten sogenannten Bildrandlauf hin- und herschalten.

AUTOKAMERA-BILDLAUF

Beim Autokamera-Bildlauf wird der sichtbare Ausschnitt automatisch verschoben, damit die Darstellung immer auf die ausgewählte Person zentriert bleibt. Wenn mehrere Personen ausgewählt sind, dann folgt die Kamera derjenigen Person, deren Statusfenster zur Zeit geöffnet ist. Als Spieler kann man sich über den Autokamera-Bildlauf hinwegsetzen, indem man auf eine der beiden manuellen Bildlaufmethoden zurückgreift: den Bildrandlauf oder den Bildlauf per Rechtsklick. Sobald sich die jeweils markierte Person wieder bewegt, wird sie vom Autokamera-Bildlauf wieder eingefangen und in der Missionskartenansicht zentriert.

Erweiterte Eigenschaft

HINWEGSETZEN ÜBER DEN AUTOKAMERA-BILDLAUF

Um sich während eines Spielzugs über den Autokamera-Bildlauf hinwegzusetzen, halten Sie die Taste <Strg> gedrückt, während Sie linksklicken. In diesem Falle folgt die Kamera der jeweiligen Person nicht zum neuen Standort. Umgekehrt können Sie, wenn der Autokamera-Bildlauf nicht aktiviert ist, diesen auch für einen einzelnen Spielzug einschalten, indem Sie gleichfalls von der Kombination «<Strg>-Taste und linker Mausklick» Gebrauch machen. Klicken Sie auf die Umschalt-Schaltfläche im Optionen-Menü, um die Autokamerafunktion ein- und auszuschalten.

EINZELNE PERSON MARKIEREN

Die Standardmethode zur Auswahl einer Einheit besteht darin, daß man auf diese Einheit linksklickt, um sie zu markieren. Vorher ausgewählte Personen werden automatisch entmarkiert, und unterhalb der neu markierten Person werden blaue, hervorgehobene Klammern sichtbar (grüne für Terroristen). Gleichzeitig öffnet sich das Statusfenster der jeweiligen Einheit. Die ist nun bereit, sich zu bewegen oder Befehle entgegenzunehmen. Einheiten können ebenfalls in einem geöffneten Statusfenster ausgewählt werden. (Lesen Sie den Abschnitt «Einheiten-Statusfenster», wenn Sie Näheres erfahren wollen.) Übrigens können Sie zwar eine einzelne verwundete Person markieren, um einen Blick auf die Gesundheitswertanzeige zu werfen, Sie können diese Person aber nicht bewegen.

MEHRERE PERSONEN MARKIEREN

Sowohl in der SWAT-Kampagne als auch im Spiel mit den Terroristen besteht die Standardmethode zur Auswahl von Personengruppen darin, daß man linksklickt und mit der Maus einen Rahmen um die gewünschte Gruppe herum aufzieht. Damit markieren Sie alle Mitglieder des aktuellen Teams oder der aktuellen Gruppe innerhalb dieses Rahmens. Beachten Sie bitte, daß in einem Schritt lediglich Personen markiert werden können, die zu einem Team oder einer Gruppe gehören.

Alternativ können Sie auch, um mehrere Mitglieder eines Teams oder einer Gruppe auszuwählen, zunächst ein einzelnes Mitglied mit einem Linksklick markieren und dann weitere Mitglieder desselben Teams oder derselben Gruppe hinzufügen, indem Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten, während Sie auf weitere Mitglieder linksklicken. Sie können das wiederholen, bis alle gewünschten Personen markiert sind. Jede markierte Person wird durch ein eigenes, hervorgehobenes Klammernpaar ausgewiesen. Sie können außerdem die Markierung für eine einzelne Person in der Gruppe aufheben, indem Sie bei gedrückter <Strg>-Taste auf diese Person linksklicken. Dagegen ist es nicht möglich, der Gruppenauswahl eine verwundete Person hinzuzufügen.

Sobald mehrere Personen markiert werden, zeigt das Statusfenster laut Vorgabe die Daten der höchstrangigen Person innerhalb der Auswahl. Beim SWAT sieht

die Hierarchie folgendermaßen aus: Truppführer, Aufklärer, Rückendeckung, Angreifer 1, Angreifer 2. Die Hierarchie in den dreiköpfigen Terroristengruppen entspricht der Reihenfolge der Auswahl bei der ursprünglichen Gruppenzuweisung. Die Person, deren Statusfenster jeweils geöffnet ist, wird durch blaue, hervorgehobene Klammern ausgewiesen (grüne Klammern für Terroristen). Nachdem eine Gruppe ausgewählt worden ist, können Sie die <Alt>-Taste drücken und festhalten und dann auf ein Mitglied der markierten Gruppe klicken, damit dessen Statusfenster eingeblendet wird. Das hervorgehobene Klammernpaar wandert zur entsprechenden Person und weist damit auf den Wechsel hin. Beachten Sie bitte, daß Sie auch von der Liste der eingesetzten Personen im Statusfenster Gebrauch machen können, um die Eigenschaften einzelner Personen anzeigen zu lassen. (Lesen Sie den Abschnitt «Einheiten-Statusfenster», wenn Sie Näheres erfahren wollen.)

Erweiterte Eigenschaft

ERWEITERTE BEWEGUNG

Die Möglichkeit der Erweiterten Bewegung modifiziert die Auswahltechnik. Wenn Sie in diesem Fall auf eine Einheit linksklicken, dann wird die vorher ausgewählte Einheit nicht länger automatisch entmarkiert. Statt dessen bewegen sich alle bereits markierten Personen zur Stelle, die mit dem Mausklick bezeichnet wurde. Das gilt auch, wenn Sie versuchen, eine Rahmenlinie um mehrere Personen herum aufzuziehen; bereits markierte Personen bewegen sich zu der Stelle, die mit dem Mausklick bezeichnet wurde, und das versuchte Aufziehen eines Markierungsrahmens wird ignoriert.

Wenn die Erweiterte Bewegung eingeschaltet ist, dann ist es notwendig, bestehende Markierungen aufzuheben, damit andere Personen markiert werden können. (Lesen Sie den Abschnitt über das Entmarkieren von Personen). Dafür genießen Sie allerdings größere Bewegungsfreiheit, denn Sie können Ihre Männer nun exakt hinter einem Objekt — zum Beispiel einem Hubschrauber oder gepanzerten Fahrzeug) Stellung beziehen lassen. Wenn Sie das gleiche mit der Standardmethode für die Bewegung versuchen, dann werden Sie feststellen, daß Sie stattdessen immer den Hubschrauber oder das gepanzerte Fahrzeug markieren. Eine Schaltfläche im Optionen-Menü erlaubt es Ihnen, zwischen den beiden Möglichkeiten — der Linksklick-Auswahl und der Erweiterten Bewegung — hin- und herzuschalten.

PERSONEN ENTMARKIEREN

Wenn Sie die Erweiterte Bewegung eingeschaltet haben, dann müssen Sie bereits markierte Einheiten manuell entmarkieren, bevor Sie eine andere Person oder andere Personen markieren können. Es gibt mehrere Möglichkeiten, um Personen zu entmarkieren. Zum Beispiel können Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten, während Sie auf eine markierte Person linksklicken. Oder Sie linksklicken

bei gedrückter <Strg>-Taste und ziehen dann mit der Maus einen Rahmen um eine markierte Gruppe herum auf, um sie zu entmarkieren. Außerdem können Sie in der Missionskarte rechtsklicken, um alle Personen zu entmarkieren. Beachten Sie, daß Sie sämtliche Methoden auch dann anwenden können, wenn die vorgegebene Auswahl per Linksklick eingeschaltet ist.

ZUGEHÖRIGKEITSKENNUNG

Die Zugehörigkeitskennung einer Person bezeichnet ihre jeweilige Position in einem Team oder einer Gruppe. Laut Vorgabe wird diese Kennung dauerhaft angezeigt. Auf Wunsch können Sie zu einer zeitweiligen Anzeige umschalten. In diesem Fall wird die Zugehörigkeitskennung kurz eingeblendet, solange der Mauszeiger auf eine Person zeigt. Wenn Sie eine Einheit markieren, dann bleibt ihre Zugehörigkeitskennung sichtbar, solange sie markiert bleibt. Mit Hilfe der Schaltfläche «Zugehörigkeitskennung» im Optionen-Menü können Sie zwischen der dauerhaften und der zeitweiligen Anzeige der Zugehörigkeitskennung umschalten.

Die Zugehörigkeitskennungen von Terroristen bestehen aus den Abkürzungen T1 bis T3. Beim SWAT werden die Kennungen folgendermaßen abgekürzt:

Truppführer:	TF
Aufklärer :	AK
Rückendeckung:	RD
Angreifer 1:	A1
Angreifer 2:	A2
Scharfschütze:	SC
Beobachter:	BO

PERSONEN BEWEGEN

Eine markierte Person (oder eine markierte Gruppe) kann bewegt werden, indem Sie innerhalb der Missionskarte auf den gewünschten Zielort linksklicken. Wenn mehrere Polizeibeamte dasselbe Ziel ansteuern, dann stellen sie sich dort entsprechend der Standard-SWAT-Linienformation hintereinander auf. Zuerst kommt der Aufklärer und dicht dahinter die Rückendeckung. Dann folgen mit etwas Abstand der Truppführer und die Angreifer. Die Polizeibeamten werden entweder gehen oder laufen — abhängig davon, ob sie sich im Schleich- oder im dynamischen Modus bewegen (Lesen Sie hierzu den Abschnitt über das Umschalten zwischen Schleich- und dynamischem Modus.).

PERSONEN AUSRICHTEN

Linksklicken Sie bei gedrückter Umschalttaste in der Missionskarte, damit sich alle markierten Personen in die damit bezeichnete Richtung wenden.

PERSONEN BEFEHLIGEN

Man kann jeder markierten Person (oder Gruppe) Befehle geben, indem man auf die entsprechenden Schaltflächen im Befehlsmenü klickt (Lesen Sie den Abschnitt über die Befehlsmenüs für SWAT und Terroristen, wenn Sie Näheres erfahren wollen.).

BLICKFELD

Obwohl Sie als Spieler eine Vogelperspektive auf die Missionskarte genießen, hängt das, was Sie sehen, davon ab, was Ihre Einsatzkräfte sehen können. Objekte, Passanten und Bösewichte sind nur dann auf der Karte zu sehen, wenn eine der von Ihnen kontrollierten Personen (Polizeibeamter oder Terrorist) das jeweilige Objekt oder die jeweilige Person im Blickfeld hat. Der Umfang des Blickfelds erstreckt sich über einen Winkel von 120 Grad.

Hindernisse schränken das Blickfeld Ihrer Einsatzkräfte ein. Einige Hindernisse (zum Beispiel Bäume) können die Sicht auf stehende Personen blockieren. Andere (zum Beispiel Mauern) verbergen möglicherweise kauernde Personen. Um Ihnen dabei zu helfen, den Überblick zu behalten, gibt es die Blickfeldschattierung, die dort einen Schatten zurückläßt, wo ein Objekt oder eine Person zuletzt zu sehen war. Dieser Schatten verschwindet in dem Moment, in dem ein Objekt oder eine Person wieder ins Blickfeld rückt. Es ist eine vernünftige strategische Maßnahme, Ihre Einsatzkräfte so zu postieren, daß das Blickfeld so groß wie nur irgend möglich ist.

NACHRICHTENFENSTER

Das Nachrichtenfenster zeigt das Foto der jeweils sprechenden Person und überdies den Text, der gesprochen wird. Die sprechende Person wird in der Missionskarte mit einer weißen Markierung hervorgehoben. Linksklicken Sie im Nachrichtenfenster, um in den zuletzt erhaltenen Nachrichten zurückzublättern. Mit Rechtsklicks blättern Sie zur jeweils nächsten Nachricht. Machen Sie von der Bildlaufleiste Gebrauch, um längere Nachrichten vollständig zu lesen. Linksklicken Sie auf das Foto der sprechenden Person, damit die Missionskarte auf diese Person zentriert wird (wenn sie sich im Einsatzgebiet befindet).

HINWEISSCHALTFLÄCHE

Rechts vom Nachrichtenfenster finden Sie die Schaltfläche für Hinweise des Polizeichefs im Ruhestand Daryl F. Gates. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um wertvolle Tips zum Vorgehen in der jeweiligen Situation zu bekommen. Beachten Sie, daß diese Schaltfläche nicht zur Verfügung steht, wenn Sie ein Terroristenspiel spielen. Wir wollten nämlich in diesem Zusammenhang auf keinen Fall auch die Ratschläge eines einschlägigen Terroristen einholen.

EINHEITEN-STATUSFENSTER

Markieren Sie einen Officer oder einen Terroristen in der Missionskarte und sein Statusfenster wird eingeblendet. Der obere Teil des Statusfensters enthält das Foto der Person, ihren Namen und die Gesundheitswertanzeige. Ein Officer oder Terrorist kann uneingeschränkt agieren, wenn sein Gesundheitswert höher als 60 Prozent liegt. Unterhalb dieser Rate wird er verwundet zu Boden sinken. Sobald das geschieht, verschlechtert sich sein Gesundheitszustand beständig. Fällt der Gesundheitswert auf 0 Prozent, dann stirbt die Person. Linksklicken Sie auf das Foto einer Person, damit die Missionskarte auf diese Person zentriert wird.

Unterhalb des Fotos einer Person sehen Sie drei Register: Ausrüstung, Eigenschaften und Einheit. Mit ihrer Hilfe wird in die folgenden Untermenüs weitergeschaltet.

AUSRÜSTUNG

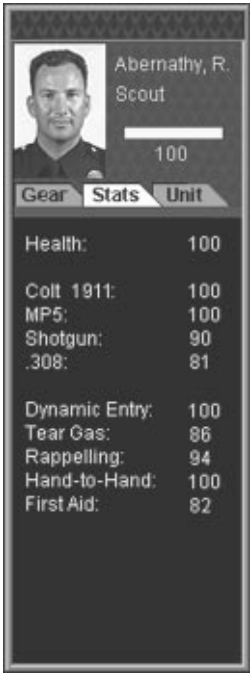
Blättern Sie im Untermenü «Ausrüstung», um sich die gesamte mitgeführte Ausrüstung des jeweiligen Officers oder Terroristen anzusehen. Linksklicken Sie auf die jeweils gewünschte Waffe oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand. Die Darstellung des Gegenstands wird hervorgehoben, um anzudeuten, daß dieser Gegenstand benutzt wird (Grün für «Ok»). Wenn es sich um eine Waffe handelt, dann verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Zielen Sie, indem Sie auf den Punkt in der Missionskarte klicken, auf den geschossen werden soll (nach dem «Ausführen»-Befehl). Ist der markierte Gegenstand ein anderer Ausrüstungsgegenstand (zum Beispiel ein Spiegel oder ein Rammbock), dann behält der Mauszeiger seine Standardform, bis Sie auf ein geeignetes Anwendungsziel zeigen. Dann verwandelt er sich in das Symbol der jeweiligen Ausrüstung, um anzuzeigen, daß die Ausrüstung an dieser Stelle eingesetzt werden kann. Linksklicken Sie auf eine solche Stelle, damit die Ausrüstung eingesetzt wird, sobald der «Ausführen»-Befehl erfolgt (Lesen Sie den Abschnitt über den Befehl “Ausführen» im Kapitel über das SWAT-Einheiten-Befehlsmenü.).

Einige Ausrüstungsgegenstände werden getragen und nicht als Werkzeuge benutzt. Zwei derartige Gegenstände sind zum Beispiel der Ghillie-Tarnanzug und die Gasmaske. Wenn Sie einen solchen Gegenstand in der Ausrüstungsliste markieren, dann wird er gelb eingerahmt, d. h. die Person trägt nun diesen

Ausrüstungsgegenstand. In dieser Form getragene Ausrüstungsteile schließen den gleichzeitigen Einsatz anderer Ausrüstungsgegenstände nicht aus.

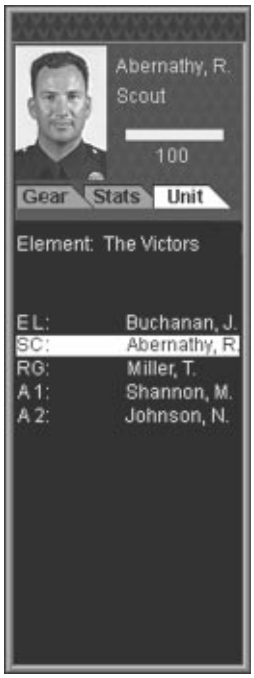
Benutzen Sie die Leertaste, um zwischen den Modi «Ausrüstung aktiv» (grüne Rahmenlinie) und «Ausrüstung bereit» (rote Rahmenline) hin- und herzuschalten. Im Bereitschaftsmodus können Sie auf eine Position klicken, und die markierte Person bewegt sich dorthin, statt den jeweiligen Ausrüstungsgegenstand einzusetzen. Um den Mauszeiger wieder in das Ausrüstungssymbol zu verwandeln, drücken Sie noch einmal auf die Leertaste. Das Umschalten mit Hilfe der Leertaste ist besonders nützlich, wenn Sie eine Waffe markiert haben.

Sie können ebenfalls zwischen Aktiv- und Bereitschaftsmodus für einen Ausrüstungsgegenstand hin- und herschalten, indem Sie in der Ausrüstungsliste auf den jeweiligen Gegenstand linksklicken. Wiederholte Klicks schalten zwischen den Modi «aktiv», «bereit» und «nicht markiert» um. Soll ein anderer Gegenstand markiert werden, dann linksklicken Sie auf diesen Gegenstand in der Ausrüstungsliste.



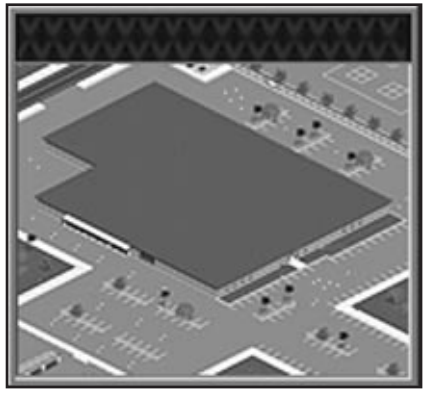
EIGENSCHAFTEN

Ein Klick auf das Register «Eigenschaften» bringt Sie zur Anzeige der Werte für Treffsicherheit und spezielle Fertigkeiten der jeweiligen Person.



EINHEIT

Ein Klick auf das Register «Einheit» bringt Sie zur Anzeige der aktuellen Gruppeneinteilung und Position für die jeweilige Person und die übrigen Mitglieder Ihres Teams oder Ihrer Gruppe. Linksklicken Sie auf den Namen einer anderen verzeichneten Person, damit deren Statusfenster eingeblendet wird. Beachten Sie, daß damit die zuletzt markierte Person automatisch entmarkiert wird. Linksklicken Sie bei gleichzeitig gedrückter <Strg>-Taste, um mehrere Polizeibeamte in der jeweiligen Untereinheit zu markieren. Linksklicken Sie bei gleichzeitig gedrückter <Strg>-Taste auf einen markierten Officer, um seine Markierung aufzuheben. Linksklicken Sie auf den Namen der Untereinheit, um alle einsatzfähigen Mitglieder der Untereinheit gleichzeitig zu markieren.



ÜBERSICHTSKARTE

Laut Vorgabe ist die Übersichtskarte zunächst in der rechten unteren Ecke des Bildschirms untergebracht. Sie zeigt das gesamte Einsatzgebiet in einem Maßstab, der dem kleinen Fenster angepaßt ist. Farbige Punkte zeigen die Positionen Ihrer aktiven Einsatzkräfte und der sichtbaren Nichtspielercharaktere auf der Karte an. SWAT-Beamte werden von blauen Punkten repräsentiert, die Verbrecher und Terroristen von grünen, Passanten von gelben und Nichtspielergangster sowie -wachmänner von orangefarbenen Punkten. Überdies werden Beweismittel, Sprengstoffe und andere Objekte im Blickfeld Ihrer Einsatzkräfte als violette Punkte dargestellt. Alle verwundeten und getöteten Personen werden als rote Punkte angezeigt. Klicken Sie an beliebiger Stelle in die Übersichtskarte, damit die Missionskarte unmittelbar über der entsprechenden Örtlichkeit zentriert wird. Damit Sie in den Genuß erweiterter Möglichkeiten kommen, machen Sie Gebrauch von der Schaltfläche «Karten tauschen» unten im Befehlsmenü, damit die Positionen der Missionskarte und der Übersichtskarte auf dem Bildschirm gegeneinander ausgewechselt werden. (Lesen Sie auch den Abschnitt «Karten tauschen».)

SWAT-EINHEITEN-BEFEHLSMENÜ

Dieser Abschnitt liefert eine Beschreibung der Befehle für SWAT-Einheiten. Im Rahmen von SWAT 2 können Befehle unmittelbar ausgeführt werden, oder die Ausführung wird so lange verzögert, bis Sie zusätzlich einen «Ausführen»-Befehl erteilen. Die Befehlsschaltfläche «Ausführen» ist das Adler-Symbol ungefähr in der Mitte des Befehlsmenüs. Ist sie eingerastet, dann werden Ihre Befehle unmittelbar ausgeführt. Wenn sie nicht eingerastet ist, wird die Ausführung Ihrer Befehle verzögert, bis Sie auf den Symbolschalter «Ausführen» linksklicken. (Lesen Sie auch die Angaben zu den Befehlen «Ausführen» und «Sofort ausführen» in diesem Abschnitt.)

SCHLEICHANGRIFF / DYNAMISCHER ANGRIFF

Die Befehlsschaltfläche «Schleichen / Dynamisch» schaltet zwischen Gehen (Schleichen) und Laufen (Dynamisch) für die Bewegung aller aktiven Polizeibeamten hin und her. Laut Vorgabe ist zunächst der Schleichangriffsmodus eingestellt. Ein entsprechender Befehl per Klick auf diese Schaltfläche wird unmittelbar ausgeführt, unabhängig von der Einstellung des «Ausführen»-Schalters. Der Schleichangriffsmodus sollte für sämtliche Schleichangriffe benutzt werden, während der Dynamische Modus am besten in der direkten Konfrontation eingesetzt wird. Beachten Sie, daß sämtliche Polizeibeamten, die Geiseln in Sicherheit bringen oder verhaftete Verdächtige mitführen, nicht laufen können.

KAUERN

Die Schaltfläche «Kauern» schaltet zwischen stehender und kauernder Stellung um. Der Befehl zum Kauern wird unmittelbar befolgt, unabhängig von der Einstellung des «Ausführen»-Schalters. Das Kauern hinter einer Deckung bietet zusätzlichen Schutz vor gegnerischem Feuer, weil der Officer nun ein kleineres Ziel bietet.

ANRUFEN

Markieren Sie einen Officer, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Anrufen». Zeigen Sie mit der Maus auf die Person, die aufgefordert werden soll, sich zu ergeben. Der Mauszeiger verwandelt sich in das Anrufsymbol und zeigt damit an, daß ein geeignetes Ziel gefunden worden ist. Linksklicken Sie, um den Befehl zu erteilen. Der markierte Officer wird die bezeichnete Person in angemessener Form auffordern, sich zu ergeben, sobald Sie den Befehl zum Ausführen geben (oder unmittelbar, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist).

Das Spiel wird noch realistischer durch die Tatsache, daß jede Person angerufen werden kann, sei es nun ein vom Spieler gesteuerter oder ein Nichtspielercharakter. Sie alle agieren und reagieren in angemessener Weise. Achten Sie darauf, was sie sagen und tun, denn das verrät unter Umständen viel über ihre gegenwärtige Verfassung und ihre zukünftigen Reaktionen.

VERHAFTEN

Markieren Sie einen Ihrer Polizeibeamten im Einsatz, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Verhaften». Zeigen Sie mit der Maus auf die Person, die verhaftet werden soll (wahrscheinlich ein Bösewicht). Der

Mauszeiger verwandelt sich in das Verhaften-Symbol und zeigt damit an, daß ein geeignetes Ziel gefunden worden ist. Linksklicken Sie, um den Befehl zu erteilen. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird Ihr Officer auf den Verdächtigen losstürmen und versuchen, ihn zu verhaften. Seien Sie darauf vorbereitet, daß der Verdächtige möglicherweise flieht, dem Officer im Nahkampf entgegentritt oder auf Polizeibeamte, Geiseln oder Passanten schießt. Es besteht aber auch die Möglichkeit, daß er sich friedlich ergibt. Es ist ein strategisch vernünftiges Vorgehen, einen Verdächtigen zunächst mit Tränengas oder Blendgranaten abzulenken. Während sich der Verdächtige noch erholt, kann Ihr Officer hinzueilen und die Verhaftung kampflos vornehmen. Beachten Sie, daß ein verwundeter Verdächtiger zwar verhaftet werden kann, daß aber der Officer keine Anstalten machen wird, ihn abzuführen.

Wird eine Verhaftung erfolgreich durchgeführt, dann durchsucht der verhaftende Officer die verdächtige Person automatisch nach Schmuggelware und Waffen. Sämtliche beschlagnahmten Gegenstände wandern in sein eigenes Inventar und bleiben dort bis zum Ende des Missionseinsatzes. Anschließend werden sie aussortiert und als Beweismittel aufbewahrt. Nach der Durchsuchung führt der Officer die verdächtige Person ab. Wenn es die Umstände erlauben, dann ist es am besten, die verdächtige Person aus der Gefahrenzone zu holen und zurück zur Einsatzzentrale abzuführen. Dort übergibt ein Officer verdächtige Personen automatisch an andere Kräfte, die sich um deren Bewachung kümmern, und er kann anschließend in den Einsatz zurückgeschickt werden.

KONKRETE BEDROHUNG ODER NICHT KONKRETE BEDROHUNG DURCH VERDÄCHTIGE PERSON

Es ist wichtig, darauf zu achten, ob die Waffe eines bewegungslosen Verdächtigen im Anschlag ist (konkrete Bedrohung) oder nicht (nicht konkrete Bedrohung). SWAT-Beamte sollten es mit einer Aufforderung zur Aufgabe versuchen, wenn sie sich einer verdächtigen Person mit einer Geisel, aber ohne konkrete Bedrohung oder wenn sie sich einer verdächtigen Person ohne Geisel, aber mit konkreter Bedrohung gegenübersehen. Weil allerdings die verdächtigen Personen in SWAT 2 äußerst unberechenbar sind, sind Sie selbst in einer bestimmten Situation am besten in der Lage zu beurteilen, ob die Situation so aus dem Ruder zu laufen droht, daß jedes weitere Wort verloren wäre. Denken Sie daran: Es gibt eine Chance — wenn auch eine geringe —, daß die Aufforderung zur Aufgabe eine verdächtige Person, von der keine konkrete Bedrohung ausgeht, tatsächlich dazu bringt, sich zu ergeben.

RETTEN

Die Schaltfläche «Retten» wird benutzt, wenn Geiseln befreit oder Zivilisten aus dem Gefahrengebiet herausgeführt werden sollen. Markieren Sie einen Ihrer aktiven Polizeibeamten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Retten». Zeigen Sie mit der Maus auf eine Person, die gerettet oder

aus dem Gefahrenbereich herausgeführt werden soll (wahrscheinlich eine Geisel oder ein Passant). Der Mauszeiger verwandelt sich in das Rettungs-Symbol und zeigt damit an, daß ein geeignetes Ziel gefunden worden ist. Linksklicken Sie, um den Befehl zu erteilen. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird Ihr Officer zur Geisel oder zum Passanten vorrücken und versuchen, die entsprechende Person in Schutzhaft zu nehmen.

Sowohl Geiseln als auch Passanten können unterschiedlich auf einen solchen Rettungsversuch reagieren. In der Regel sind sie dem eingreifenden Officer dankbar und begleiten ihn mit Freuden. Allerdings besteht auch die Möglichkeit, daß sich eine persönliche Beziehung zwischen Opfern und Tätern entwickelt hat. Unter bestimmten Umständen ist ein Phänomen zu beobachten, das als «Stockholm-Syndrom» bekannt geworden ist. Das Stockholm-Syndrom bedeutet, daß sich Geiseln infolge ihrer Angst mit den Geiselnehmern identifizieren und anfangen, mit deren Ideen zu sympathisieren. Im Rahmen von SWAT 2 verhalten sich Opfer des Stockholm-Syndroms irrational, so daß es geschehen kann, daß sie sich der Rettung oder Verhaftung durch Flucht oder gewaltsame Reaktionen widersetzen. Zwar ist der Gebrauch von Feuerwaffen gegen unbewaffnete Personen von den Regeln und Gesetzen in keinem Fall gedeckt, aber trotzdem sollten Opfer des Stockholm-Syndroms so schnell wie möglich unter Kontrolle gebracht und aus der Gefahrenzone entfernt werden.

Sobald ein Officer eine Rettung erfolgreich durchgeführt hat, wird er die Geisel begleiten, bis er sie bei der Einsatzzentrale in sichere Obhut übergeben kann. Beachten Sie, daß ein Officer nicht versuchen wird, eine verletzte Geisel oder einen verwundeten Passanten aus der Gefahrenzone zu führen. Rechnen Sie immer damit, daß einige «unbeteiligte» Passanten — vor allem, wenn sie in persönlichen Beziehungen mit den Terroristen stehen — nicht so unschuldig sind, wie sie vielleicht erscheinen. Sollten Sie den Verdacht hegen, daß ein Passant oder eine Geisel mit den Bösewichtern sympathisiert, dann ist es ratsam, lieber eine Verhaftung als eine Rettung zu versuchen. Die Durchsuchung, die bei einer Verhaftung automatisch durchgeführt wird, bringt auf jeden Fall eventuell verborgene Waffen zutage.

UNTERSUCHEN

Markieren Sie einen Ihrer aktiven Polizeibeamten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Untersuchen». Bewegen Sie den Mauszeiger über der Karte. Er verwandelt sich jedesmal in das Untersuchungssymbol, wenn er auf ein untersuchungsfähiges Objekt im Blickfeld Ihrer Beamten zeigt. Linksklicken Sie auf das Objekt. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Officer zu diesem Objekt vorrücken und es genau untersuchen. Er wird einen Bericht abgeben, das Objekt allerdings sonst unberührt lassen, bis er weitere Befehle erhält. Es ist allein deshalb wichtig, daß verdächtige Objekte zuerst untersucht werden, weil zum Beispiel Sprengstoffe sofort explodieren, wenn man sie einfach aufhebt.

ENTSCHÄRFEN

Markieren Sie einen Ihrer aktiven Polizeibeamten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Entschärfen». Bewegen Sie den Mauszeiger über der Karte. Er verwandelt sich jedesmal in das Entschärfen-Symbol, wenn er auf ein Objekt im Blickfeld Ihrer Beamten zeigt. Wenn Sie vermuten, es könne sich um einen Sprengkörper handeln, dann linksklicken Sie auf das Objekt, um einen Versuch zum Entschärfen zu unternehmen. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Officer zu diesem Objekt vorrücken und versuchen, die Bombe oder eine Sprengfalle zu entschärfen — vorausgesetzt, daß er über entsprechende Fertigkeiten in ausreichendem Maße verfügt. Ein speziell ausgebildeter Sprengstoffexperte hat aber deutlich bessere Erfolgsaussichten.

Eine erfolgreich entschäfte Bombe oder Sprengfalle wandert automatisch in das Inventar des Polizeibeamten. Am Ende des Missionseinsatzes landet sie in der Asservatenkammer in der Metro-Polizeistation. Beachten Sie, daß die Erfolgsaussichten eines Officers beim Entschärfen eines Sprengsatzes nicht dadurch eingeschränkt werden, daß dieser Sprengsatz vorher nicht untersucht worden ist. Der Versuch, ein Objekt zu entschärfen, das kein Sprengkörper ist, bleibt ebenfalls ohne Konsequenzen.

AUFHEBEN

Markieren Sie einen Ihrer aktiven Polizeibeamten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Aufheben». Bewegen Sie den Mauszeiger über der Karte. Er verwandelt sich jedesmal in das Aufheben-Symbol, wenn er auf ein Objekt im Blickfeld Ihrer Beamten zeigt, das aufgehoben werden kann. Linksklicken Sie auf das Objekt. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Officer zu diesem Objekt gehen und versuchen, es aufzuheben. Jedes Beweisstück und jede Waffe wird vorläufig seiner Ausrüstung hinzugefügt. Nach dem Ende des Missionseinsatzes landet sämtliches beschlagnahmte Material automatisch in der Asservatenkammer der Metro-Polizeistation.

Es ist wichtig zu beachten, daß eine scharfgemachte Bombe oder Sprengfalle sofort explodiert, wenn man sie aufhebt. Der Officer muß einen Sprengsatz erfolgreich entschärfen, damit er keine Bedrohung mehr darstellt.

ABLEGEN

Markieren Sie einen Ihrer aktiven Polizeibeamten. Markieren Sie anschließend einen Ausrüstungsgegenstand in seinem Statusfenster, und klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche «Ablegen». Der Officer legt den Gegenstand an seiner augenblicklichen Position ab. Der Befehl wird unmittelbar ausgeführt, unabhängig von der Einstellung des «Ausführen»-Schalters. Diese Aktion ist auch eine geeignete Möglichkeit, um Ausrüstung an andere Polizeibeamte weiterzugeben (oder an diejenigen, die zuerst vorbeikommen und sie aufheben).

ANVISIEREN

Markieren Sie einen Ihrer aktiven Polizeibeamten, und stellen Sie sicher, daß er eine Waffe gezogen hat. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Anvisieren», die abhängig von der jeweiligen Situation auch als «Feuerschutz»-Befehl angesprochen wird. Zeigen Sie mit der Maus auf die Person, die Sie anvisieren wollen (entweder eine verdächtige Person, einen Passanten oder einen anderen Officer). Der Mauszeiger verwandelt sich in das Visiersymbol und zeigt damit an, daß ein geeignetes Ziel gefunden worden ist. Linksklicken Sie auf die Person, um den Befehl zu erteilen. Die Person wird daraufhin zum Ziel der Beobachtung. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder unmittelbar, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Officer die Zielperson mit der gezogenen Waffe anvisieren.

Sollte die verdächtige Person den Raum verlassen, wird ihr der Officer automatisch in sicherer Entfernung folgen und sie dabei im Visier seiner Waffe behalten. Beachten Sie, daß der Befehl «Anvisieren» außer auf verdächtige Personen auch auf Geiseln, Passanten oder andere Polizeibeamte angewendet werden kann. Wenn die Zielperson ein anderer Officer, ein Passant oder eine Geisel ist, wird der markierte Officer auf jede Person feuern, die ihrerseits versucht, auf die Zielperson zu feuern. Ist die Zielperson aber ein bewaffneter Verdächtiger, dann feuert der markierte Officer auf diesen Verdächtigen, sobald von ihm eine ernste Gefährdung ausgeht. In strategischer Hinsicht bietet der «Feuerschutz»-Befehl eine gute Möglichkeit, automatische Feuerunterstützung für Ihre angreifenden Polizeibeamten zu bekommen.

EINDRINGEN

Die Schaltfläche «Eindringen» erlaubt es Ihnen, das Eindringen eines kompletten Teams auf einmal zu inszenieren. Markieren Sie wenigstens einen Officer eines Teams. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Eindringen». Zeigen Sie mit der Maus auf mögliche Eindringpunkte in der Missionskarte. Der Mauszeiger verwandelt sich jedesmal in das Eindringsymbol, wenn er auf einen geeigneten Zugang zeigt. Linksklicken Sie, wenn das Eindringsymbol zu sehen ist. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, wenn der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), werden alle markierten Polizeibeamten sich in der Zugriffsformation aufstellen und dann versuchen, durch diesen Zugang einzudringen. Sollte das Manöver erfolgreich sein, dringt das Team anschließend in der Standard-SWAT-Formation («Tortenstück»-Taktik) in den dahinterliegenden Raum vor, wobei sich die Teammitglieder in verschiedene Richtungen nach rechts und nach links weiterbewegen.Türen können entweder geöffnet, geschlossen und unversperrt oder geschlossen und versperrt sein. Das Eindringen ist möglich, wenn die Tür geöffnet oder unversperrt ist. Im Dynamischen Angriffsmodus wird der Zugriffstrupp entweder durch eine geöffnete Tür stürmen oder eine unversperrte Tür aufreißen und dann hindurchstürmen. Beim Schleichangriff wird der Zugriffstrupp durch eine geöffnete Tür schleichen oder eine unverschlossene Tür leise öffnen und dann hindurchschleichen. Sollte die Tür dagegen versperrt sein, hält der Zugriffstrupp vor der Tür an, und der Aufklärer meldet, daß ein Eindringen nicht möglich ist. Sie wägen den nächsten Schritt ab ... — sollten Sie lieber die Brechstange einsetzen, die Tür mit dem Rammbock aufbrechen, sie aufsprengen oder den Panzer die Arbeit erledigen lassen?

AUSFÜHREN

Im Rahmen von SWAT 2 können Ihre Befehle entweder sofort ausgeführt werden, oder die Ausführung wird so lange hinausgezögert, bis Sie einen entsprechenden Befehl geben. Diese einzigartige Möglichkeit läßt Sie auf der einen Seite in den Genuß eines realistischen und aufregenden Echtzeitspiels kommen, gibt Ihnen aber auf der anderen Seite die strategischen Planungsmittel eines rundenbasierten Spiels in die Hand. Mit Ausnahme der Bewegungs-, Kauern- und Ablegen-Befehle wird die Ausführung aller Befehle an Untereinheiten so lange hinausgezögert, bis Sie sie mit einem Linksklick auf die «Ausführen»-Schaltfläche bestätigen. Das führt dazu, daß alle noch geltenden Befehle sämtlicher Polizeibeamter (egal welcher Einheit), die seit dem letzten «Ausführen»-Befehl erteilt worden sind, gleichzeitig ausgeführt werden. Beachten Sie, daß jeder Officer nur auf die Ausführung jeweils eines derartigen Befehls warten kann.

Erweiterte Eigenschaft

AUSFÜHREN NACH TEAM

Wenn Sie ein Team nach dem anderen derartig zurückgestellte Befehle befolgen lassen wollen, dann wählen Sie ein Team aus, indem Sie auf einen (oder mehrere) Polizeibeamte im Team klicken.

Drücken und halten Sie die Umschalttaste, und klicken Sie dann auf die «Ausführen»-Schaltfläche. Die markierte Einheit wird die zurückgehaltenen Befehle ausführen. Alle anderen Teams erhalten in diesem Moment keinen «Ausführen»-Befehl und warten mit der Ausführung Ihrer Anweisungen, bis Sie einen entsprechenden Befehl erteilen.

SOFORT AUSFÜHREN

Die «Ausführen»-Schaltfläche kann arretiert werden, so daß Ihre Befehle immer unmittelbar nach Erteilung ausgeführt werden. Linksklicken Sie auf das Arretierungssymbol, um die «Ausführen»-Schaltfläche einrasten zu lassen. Dadurch werden zunächst alle zurückgestellten Befehle gelöscht, ohne ausgeführt zu werden (eine gute Sache, wenn Ihr wohlüberlegter Plan plötzlich durch irgendwelche Aktivitäten der verdächtigen Personen durchkreuzt wird). Von diesem Zeitpunkt an werden statt dessen alle neuen Befehle unmittelbar befolgt, wenn sie erteilt werden.

Laut Vorgabe ist die «Ausführen»-Schaltfläche zunächst eingerastet, damit Spielen in Echtzeit möglich wird. Linksklicken Sie auf das Arretierungssymbol, um den «Ausführen»-Befehl zugänglich zu machen.

SPEZIALEINHEITEN

Spezialeinheiten sind dem Chief direkt verantwortlich. Spezialeinheiten sind das Krisenverhandlungsteam (KVT), der SWAT-Hubschrauber, das SWAT-Panzerfahrzeug und die Scharfschützeneinheiten. Im allgemeinen linksklicken Sie

auf die Schaltfläche für eine Spezialeinheit, um diese Einheit zu kontaktieren. Linksklicken Sie während des Berichts einer Einheit, dann unterbrechen Sie damit die entsprechende Nachricht. Rechtsklicken Sie auf die Schaltfläche für eine Spezialeinheit, und halten Sie sie fest, damit eine Funktionsbeschreibung der jeweiligen Einheit eingeblendet wird. Jede dieser Einheiten wird im folgenden beschrieben.

KVT

Das Krisenverhandlungsteam ist zu Beginn jedes Missionseinsatzes automatisch zur Stelle. Sgt. Alvarez ist der Hauptverhandlungsführer. Sein Job ist es, eine Sprechverbindung herzustellen, dann mit der verdächtigen Person zu sprechen und zu versuchen, sie zur Aufgabe zu bewegen. Sie können die Verhandlungen jederzeit abbrechen lassen, die Verhandlungen können von sich aus scheitern, und von Zeit zu Zeit ergibt sich eine verdächtige Person tatsächlich kampflos.

Die KVT-Schaltfläche leuchtet auf, wenn ein neuer Bericht verfügbar wird. Linksklicken Sie auf die beleuchtete Schaltfläche, um den Bericht entgegenzunehmen. Zusätzlich öffnet sich möglicherweise ein Dialogfenster mit der Aufforderung, Entscheidungen hinsichtlich der Verhandlungsführung oder angesichts der Forderungen der verdächtigen Person zu treffen.

Möglicherweise kann eine Sprechverbindung automatisch über die interne Telefonleitung hergestellt werden. Oder vielleicht bekommen Sie die Möglichkeit, ein Wurftelefon hineinzuschicken (ein Paket mit einem Telefon). Sollten Sie sich für diese Möglichkeit entscheiden, dann wird das Wurftelefon automatisch dem Inventar des Truppführers des Haupteinsatzteams hinzugefügt. Dieses Team ist dafür verantwortlich, das Telefon so nahe wie möglich an einem Zugang unterzubringen, den die verdächtige Person erreichen kann. Markieren Sie das Wurftelefon, und bewegen Sie den Mauszeiger (das Telefonsymbol) über der Karte, bis es hervorgehoben dargestellt wird. Linksklicken Sie, um das Wurftelefon an dieser Stelle abzulegen. Mit etwas Glück wird die verdächtige Person herauskommen oder eine Geisel hinausschicken, um das Telefon einzusammeln. Danach liegt es an der verdächtigen Person, ob Verhandlungen aufgenommen werden oder nicht.

Sobald Verhandlungen aufgenommen worden sind, verlangen verdächtige Personen möglicherweise Verpflegung, Geld, Medienberichterstattung oder Fluchtfahrzeuge. Will man den Forderungen nachkommen, dann werden Verpflegung und Geld dem Inventar des Truppführers im Haupteinsatzteam hinzugefügt. Er ist dafür verantwortlich, das diese Mittel in die Übergabezone gebracht werden. Einer Medienberichterstattung kann zwar zugestimmt werden, aber sie wird niemals tatsächlich gewährt. (Alvarez kann ziemlich gewieft sein.) Sollten Sie entscheiden, ein Fluchtfahrzeug zur Verfügung zu stellen, dann werden Kosten in Höhe von $100 abgezogen, und das Fahrzeug erscheint automatisch im Bereich der Missionskarte. Der Nichtspielercharakter, der das Fahrzeug ans Ziel bringt, steigt aus und begibt sich zurück zur Einsatzzentrale.

In Ihrer Rolle als Chief beeinflussen Ihre Entscheidungen unmittelbar den Grad der Feindseligkeit der verdächtigen Person und die daraus resultierenden Aktionen. Während Sie auf der einen Seite das Vertrauen der verdächtigen Person gewinnen und Frustrationen vermeiden wollen, die an Geiseln ausgelassen werden könnten, können Sie es sich auf der anderen Seite nicht leisten, zu viel Zeit zu verlieren. Alvarez wird fortfahren zu verhandeln, bis Sie ihn zum Abbruch auffordern, bis die Terroristen anfangen zu schießen oder die Verhandlungen in eine Sackgasse geraten sind.

HUBSCHRAUBER

Die «Hubschrauber»-Schaltfläche leuchtet auf, wenn der Helikopter für den aktuellen Missionseinsatz zur Verfügung steht. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche, um den Hubschrauber anzufordern und eine voraussichtliche Ankunftszeit angezeigt zu bekommen. Klicken Sie abermals auf die Schaltfläche, damit diese Zeitangabe aktualisiert wird. Sobald der Ankunftszeitpunkt erreicht ist, erscheint der Hubschrauber automatisch auf der Karte und schwebt über der Einsatzzentrale. Die Hubschraubereinsatzkosten ($1000) werden automatisch von Ihrem Budget abgezogen. Beachten Sie, daß der Hubschrauber beschossen werden kann. Sollte er abgeschossen werden, steht er für die verbleibenden Missionen der Kampagne nicht zur Verfügung.

Nachdem der Hubschrauber auf der Karte erschienen ist, können Sie entweder auf die «Hubschrauber»-Schaltfläche oder den Hubschrauber selbst klicken, um ihn zu markieren. Das SWAT-Einheiten-Befehlsmenü wird daraufhin durch das Hubschrauber-Befehlsmenü ersetzt. Rechtsklicken Sie auf die Missionskarte, oder markieren Sie einen Officer, damit wieder das normale Einheiten-Befehlsmenü angezeigt wird. Das Hubschrauber-Befehlsmenü enthält die folgenden Schaltflächen:

HUBSCHRAUBER-BEFEHLSMENÜ

SCHWEBEN

Linksklicken Sie auf diese Schaltfläche und dann auf eine Stelle auf der Missionskarte. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, wird der Hubschrauber zu dieser Stelle fliegen und dort seine Position halten.

LANDEN

Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Landen» und dann auf einen Landeplatz. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, wird der Hubschrauber zur bezeichneten Stelle fliegen und dort landen. Um ein Team in den Hubschrauber einsteigen zu lassen, linksklicken Sie zunächst auf einen Officer mit Kletterausrüstung. Markieren Sie die Kletterausrüstung in seinem Inventar, und klicken Sie dann auf den Hubschrauber. Alle markierten Polizeibeamten besteigen daraufhin den Hubschrauber. Der hebt ab, hält seine Position und wartet auf weitere Anweisungen.

TEAM ABSETZEN

Linksklicken Sie auf diese Schaltfläche und dann auf die Absetzstelle. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, setzt der Hubschrauber das Team, das an Bord ist, dort ab. Diese Taktik kann bei bestimmten Flachdächern eingesetzt werden. Sie kommt auch gelegen, um Teams von einer Seite des Einsatzgebiets zur anderen zu bringen.

KREISEN

Linksklicken Sie auf diese Schaltfläche, und der Hubschrauber wird, nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, zu Beobachtungsflügen über der Missionskarte aufsteigen. Der Pilot wird automatisch Meldung machen, wenn er etwas Verdächtiges beobachtet. Das «fliegende Auge» ist besonders wertvoll, um verdächtige Personen im Freien auszumachen, weil das Blickfeld vom Hubschrauber aus nicht von Hindernissen eingeschränkt wird.

ZURÜCK ZUM HAUPTQUARTIER

Linksklicken Sie auf diese Schaltfläche, und der Hubschrauber wird sich, nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, aus dem Gebiet der Missionskarte entfernen und zum Hauptquartier zurückkehren. Sie können den Hubschrauber anschließend abermals anfordern, er wird aber im selben Zustand eintreffen, in dem er das Einsatzgebiet verlassen hat.

PANZER

Die «Panzer»-Schaltfläche wird beleuchtet, wenn das Panzerfahrzeug für die aktuelle Mission verfügbar ist. Linksklicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Panzerfahrzeug anzufordern und eine voraussichtliche Ankunftszeit angezeigt zu bekommen. Klicken Sie abermals auf die Schaltfläche, damit diese Zeitangabe aktualisiert wird. Sobald der Ankunftszeitpunkt erreicht ist, fährt das Panzerfahrzeug automatisch in den Bereich der Missionskarte hinein und stoppt bei der Einsatzzentrale. Die Kosten für den Panzereinsatz ($ 500) werden automatisch von Ihrem Budget abgezogen. Beachten Sie, daß der Panzer durch den Einsatz von Waffen und Sprengstoffen der Terroristen beschädigt werden kann. Sollte das Panzerfahrzeug zerstört werden, steht es für die verbleibenden Missionen der Kampagne nicht mehr zur Verfügung.

Nachdem das Panzerfahrzeug auf der Karte erschienen ist, können Sie entweder auf die «Panzer»-Schaltfläche oder das Panzerfahrzeug selbst klicken, um es zu markieren. Das SWAT-Einheiten-Befehlsmenü wird daraufhin durch das Panzer-Befehlsmenü ersetzt. Rechtsklicken Sie auf die Missionskarte, oder markieren Sie einen Officer, damit wieder das normale Einheiten-Befehlsmenü angezeigt wird. Das Panzer-Befehlsmenü enthält die folgenden Schaltflächen:

PANZER-BEFEHLSMENU

BEWEGEN

Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Bewegen» und dann auf die Stelle in der Missionskarte, zu der das Panzerfahrzeug fahren soll. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, wird sich das Panzerfahrzeug zur neuen Stellung begeben.

EINREIßEN

Das Einreißen mit Hilfe des Panzerfahrzeugs ist eine spezielle Taktik des dynamischen Eindringens. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Einreißen». Der Mauszeiger blinkt, wenn er auf ein geeignetes Ziel zum Einreißen zeigt. Linksklicken Sie auf ein solches Ziel. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, wird der Panzer das Hindernis durch Rammen aus dem Wege schaffen und damit einen Zugang für Ihre Einsatzkräfte öffnen.

ZURÜCK ZUM HAUPTQUARTIER

Linksklicken Sie auf diese Schaltfläche, und das Panzerfahrzeug wird sich, nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben, aus dem Gebiet der Missionskarte entfernen und zum Hauptquartier zurückkehren. Sie können das Panzerfahrzeug anschließend abermals anfordern, es wird aber im selben Zustand eintreffen, in dem es das Einsatzgebiet verlassen hat.

SCHARFSCHÜTZENEINHEITEN

Eine SWAT-Scharfschützeneinheit besteht aus einem oder zwei Polizeibeamten (einem Scharfschützen und einem Beobachter). Nur speziell ausgebildete SWAT-Scharfschützen können in eine Scharfschützeneinheit eingeteilt, und nur sie können mit Präzisionsgewehren und Ghillie-Tarnanzügen ausgerüstet werden.

Wenn eine Scharfschützeneinheit eingesetzt wird, dann meldet sie sich zu Beginn des Missionseinsatzes gemeinsam mit den Zugriffsteams bei der Einsatzzentrale. Scharfschützeneinheiten können überall im Bereich der Missionskarte positioniert werden, allerdings können sie ihre Langstreckengewehre nur dann einsetzen, wenn sie an einer höhergelegenen Stelle mit bestimmten Gegebenheiten Stellung beziehen. Um einen Scharfschützen einzuweisen, klicken Sie zunächst auf das Präzisionsgewehr in seiner Ausrüstung. Bewegen Sie dann den Mauszeiger über der Missionskarte. Er verwandelt sich jedesmal in das Symbol eines Präzisionsgewehrs, wenn er auf eine geeignete Scharfschützenstellung zeigt. Klicken Sie auf eine solche Stelle. Die Scharfschützen werden dorthin vorrücken und ihre liegende Feuerstellung einnehmen.

Einmal in Scharfschützenstellung, benutzt ein Scharfschütze sein Präzisionsgewehr wie jede andere Waffe. Markieren Sie das Gewehr in der Ausrüstungsliste des Polizeibeamten. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Zielen und linksklicken Sie, um einen einzelnen Schuß abzufeuern. Die Treffsicherheit des Scharfschützen hängt vornehmlich von seinen Fertigkeiten und von der Genauigkeit ab, mit der Sie zielen, weniger von der Zielentfernung.

Scharfschützen melden automatisch ihre Beobachtungen. Sie werden allerdings keinesfalls schießen, wenn Sie nicht grünes Licht dafür geben (lesen Sie auch den Abschnitt über die Scharfschützen-Option) oder den Schuß selbst abfeuern. Scharfschützen können auch dann durch Fenster und geöffnete Türen hindurch sehen, wenn noch kein Zugriffstrupp eingedrungen ist (das Dach ist noch aufgesetzt). Scharfschützen können neu eingewiesen werden, nachdem sie Stellung bezogen haben. Klicken Sie mit der Maus auf einen Punkt außerhalb der Scharfschützenstellung. Daraufhin verlassen die Scharfschützen ihre Position und stehen wieder in der Rolle als nicht spezialisierte Einheit zur Verfügung.

Terroristische Scharfschützen verhalten sich ähnlich wie SWAT-Scharfschützen, es gibt aber auch Unterschiede. So kann jeder beliebige Terrorist mit einem Präzisionsgewehr ausgerüstet werden und sich dann von der dreiköpfigen Gruppe entfernen, in die er eingeteilt worden ist, um eine geeignete Scharfschützenposition einzunehmen. Für terroristische Scharfschützen gilt nicht, daß sie auf grünes Licht warten müssen, um zu schießen.

SCHARFSCHÜTZEN-OPTION

SWAT-Scharfschützeneinheiten müssen in speziellen hochgelegenen Stellungen postiert werden, damit sie von Nutzen sein können. Hat eine Scharfschützenabteilung erst einmal Stellung bezogen, dann erstatten Scharfschütze oder Beobachter Meldung, wenn sie eine verdächtige Person mit oder ohne Geisel zu Gesicht bekommen. Allerdings bleibt es Ihre Entscheidung, ob Sie anschließend die Scharfschützen selbständig feuern lassen oder jeden Schuß lieber selbst abgeben.

Scharfschützen dürfen laut Vorgabe nicht auf eigene Verantwortung schießen. Das heißt, ein Scharfschütze wird ohne Befehl höchstens zur Selbstverteidigung schießen. Erst wenn Sie einem Scharfschützen grünes Licht geben, darf er auf eigene Verantwortung feuern, sobald die verdächtige Person eine konkrete und unmittelbare Gefahr bedeutet. Geben Sie einer Scharfschützeneinheit grünes Licht, dann ist das ein geeigneter Schritt, um automatisch Feuerschutz zu erhalten, während Sie sich auf die Einweisung der Zugrifftrupps konzentrieren.

Beachten Sie, daß Sie beim Spiel mit den Terroristen nicht auf die Scharfschützenoption zurückgreifen können, weil terroristische Scharfschützen nicht an Feuer-frei-Anweisungen gebunden sind wie SWAT-Beamte. Aus diesem Grunde müssen Sie sämtliche Schüsse terroristischer Scharfschützen selbst anweisen.

KARTEN TAUSCHEN

Mit Hilfe der Schaltfläche «Karten tauschen» wechseln Sie die Positionen der Missionskarte und der Übersichtskarte auf dem Bildschirm gegeneinander aus. Die Übersichtskarte zeigt alle sichtbaren Einheiten in Form kleiner farbiger Punkte. SWAT-Beamte werden blau dargestellt, verdächtige Personen und Terroristen grün, Passanten gelb und nicht spielergesteuerte Gangster oder Wachbeamte orange. Außerdem werden alle Beweismittel, Sprengstoffe und andere Objekte im Blickfeld Ihrer Einsatzkräfte als violette Punkte dargestellt. Sämtliche toten oder verwundeten Personen werden durch rote Punkte repräsentiert.

In der vergrößerten Übersichtskarte können Sie sämtliche Einsatzkräfte auf dieselbe Art und Weise markieren und befehligen wie in der Missionskarte. Die Punkte für markierte Personen werden durch ein graues Zentrum ausgewiesen. Der Officer, dessen Statusfenster geöffnet ist, wird durch einen Punkt mit hellgrauem Zentrum repräsentiert. Linksklicken Sie, um ein Marschziel für markierte Einheiten festzulegen.

Gelbe Sterne zeigen die Zielpunkte für alle noch nicht ausgeführten Befehle an. Wenn Sie mit der Maus auf eine Person zeigen, dann werden deren Teamposition und gegebenenfalls der jeweils noch nicht ausgeführte Befehl in einer Textleiste am unteren Rand des Fensters angezeigt. Der entsprechende Zielpunkt für den noch nicht ausgeführten Befehl wird weiß hervorgehoben. Rechtsklicken Sie in der vergrößerten Übersichtskarte, und ziehen Sie einen Rahmen auf, damit die Missionskarte auf die jeweilige Cursorposition zentriert wird.

Der Austausch der Kartenfenster erlaubt es Ihnen, eine Einheit zu markieren und ihr ein beliebiges Ziel innerhalb der Grenzen des gesamten Einsatzgebiets zuzuweisen. Indem Sie für die Einweisung im großen Maßstab die vergrößerte Übersichtskarte zu Hilfe nehmen, vermeiden Sie die Notwendigkeit, in der Missionskarte per Bildlauf von einem Ende der Karte zum anderen blättern zu müssen.

SPIELOPTIONEN

Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Spieloptionen», um ins Options- und Informationsmenü zu gelangen. Ein Einzelspiel wird dadurch automatisch unterbrochen. Das ist allerdings nicht der Fall, wenn es sich um eine Mehrspielerpartie handelt. Die verschiedenen Optionen und zusätzlichen Informationsschaltflächen werden im folgenden beschrieben.

Bildlauf

Der sogenannte Bildrandlauf ist die voreingestellte Methode. Sie aktivieren den Bildlauf, indem Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand hin bewegen. Mit Hilfe des Schiebereglers können Sie die Geschwindigkeit des Bildlaufs regulieren.

Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Bildlauf», um die alternative Möglichkeit des Bildlaufs per Rechtsklick einzuschalten. Anschließend aktivieren Sie den Bildlauf, indem Sie innerhalb der Grenzen der Missionskarte rechtsklicken und die Maustaste festhalten. Je näher der Mauszeiger am Rand der Missionskarte steht, desto schneller wird der sichtbare Ausschnitt in der Missionskarte in die entsprechende Richtung verschoben.

Autokamera

Die Autokamera verfolgt automatisch jede vorrangig markierte Person und zentriert jeweils das Missionsfenster über ihr. Mit Hilfe der Schaltfläche wird die Autokamera ein- und ausgeschaltet.

Erweiterte Bewegung

Diese Schaltfläche schaltet zwischen der Vorgabemethode des Markierens per Linksklick und der sogenannten erweiterten Bewegung hin und her. Die letztgenannte Funktion erlaubt die Bewegung zu Zielpunkten direkt hinter markierbaren Objekten, macht es allerdings notwendig, daß markierte Objekte entmarkiert werden, bevor andere markiert werden können.

Zugehörigkeitskennung

Mit Hilfe dieser Schaltfläche schalten Sie zwischen der vorgegebenen dauerhaften Anzeige der Zugehörigkeitskennung für die vorrangig markierte Person und der zeitweiligen Anzeige hin und her.

Missionsbeschreibung
Ein kurzer Erläuterungstext zum jeweiligen Missionsziel.

Glossar
Das Glossar enthält Texterläuterungen zur SWAT-Terminologie, zur Ausrüstung, Geschichte und zu den Taktiken des SWAT.

Zum Hauptmenü
Diese Schaltfläche bringt Sie zurück ins Hauptmenü. Klicken Sie hier, wenn Sie ein neues Einzel- oder Mehrspielerspiel starten, ein vorher gespeichertes Spiel laden, den Introfilm anschauen oder SWAT 2 beenden wollen.

Jahresbudget
Dieses Fenster zeigt Ihnen, wieviel Geld im Budget für Ihre Kampagne noch übrig ist.

Bildlaufgeschwindigkeit
Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Bildlaufgeschwindigkeit zu steigern. Diese Möglichkeit ist nur für den sogenannten Bildrandlauf vorgesehen.

Lautstärke der Sprachausgabe
Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Lautstärke der Sprachausgabe zu erhöhen.

Musiklautstärke
Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Lautstärke der Musikausgabe zu erhöhen.

Lautstärke der Soundeffekte
Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Lautstärke der Soundeffekte zu erhöhen.

Spielzeit
Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, um den Ablauf der Spielzeit (relativ zur Echtzeit) zu beschleunigen. Laut Vorgabe entspricht die Spielzeit zunächst der Echtzeit.

Spiel fortsetzen
Durch Anklicken dieser Schaltfläche kehren Sie zum Spielfenster zurück und setzen die aktuelle Mission fort.

EINHEITEN-BEFEHLSMENÜ FÜR TERRORISTEN

SCHLEICHANGRIFF / DYNAMISCHER ANGRIFF

Die Schaltfläche «Schleichen / Dynamisch» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

KAUERN

Die Schaltfläche «Kauern» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

ANRUFEN

Die Schaltfläche «Anrufen» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

Das Spiel wird noch realistischer durch die Tatsache, daß jede Person angerufen werden kann, sei es nun ein vom Spieler gesteuerter oder ein Nichtspielercharakter. Sie alle agieren und reagieren in angemessener Weise. Achten Sie darauf, was sie sagen und tun, denn das verrät unter Umständen viel über ihre gegenwärtige Verfassung und ihre zukünftigen Reaktionen.

Ihre Terroristen reagieren ebenfalls in Abhängigkeit von ihrer jeweiligen Verfassung. Ist für einen Terroristen eine Waffe im Modus «Ausrüstung aktiv» ausgewählt, dann steht er mit dieser Waffe im Anschlag in drohender Position. Andernfalls hält er die Waffe gesenkt. Die SWAT-Beamten achten auf diesen Unterschied und schießen nur, wenn Ihr Terrorist die Waffe erhoben hat.

ANGREIFEN

Markieren Sie einen Terroristen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Angreifen». Zeigen Sie mit der Maus auf eine Person, die angegriffen werden soll (wahrscheinlich ein Officer, der eine Verhaftung vorzunehmen versucht). Der Mauszeiger verwandelt sich in

das Angriffssymbol und zeigt damit an, daß ein geeignetes Ziel für einen Angriff gefunden worden ist. Linksklicken Sie, um den Befehl zu erteilen. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, falls der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der markierte Terrorist auf die Zielperson zulaufen und sie in ein Handgemenge verwickeln.

AUFHEBEN

Markieren Sie einen Ihrer Terroristen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Aufheben». Bewegen Sie den Mauszeiger über der Karte. Er verwandelt sich jedesmal in das Aufheben-Symbol, wenn er auf ein Objekt im Blickfeld Ihrer Terroristen zeigt, das aufgehoben werden kann. Linksklicken Sie auf das Objekt. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, falls der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Terrorist zu diesem Objekt gehen und versuchen, es aufzuheben. Jede gefundene Waffe wird vorläufig seiner Ausrüstung hinzugefügt. Nach dem Ende des Missionseinsatzes landet sie automatisch im gemeinsamen Fundus, von wo aus sie neu ausgeteilt werden kann. Für Schußwaffen gilt eine Ausnahme von dieser Regel. Sie werden verkauft, und der Erlös wird zum Budget der Terroristen addiert.

Wird eine scharfgemachte Bombe, Handgranate oder Sprengfalle aufgehoben, explodiert sie unverzüglich. Es ist wichtig zu beachten, daß Terroristen Sprengsätze anbringen und scharfmachen können, diese aber nicht wieder entschärfen können. Allerdings kann ein Terrorist eine Sprengfalle passieren, ohne daß sie explodiert.

ABLEGEN

Die Schaltfläche «Ablegen» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

ANVISIEREN

Die Schaltfläche «Anvisieren» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

TERRORISTEN UND TÜREN

Vielleicht haben Sie schon bemerkt, daß es im Einheiten-Befehlsmenü für Terroristen keine «Eindringen»-Schaltfläche gibt. Das liegt daran, daß sich Terroristen beim Eindringen durch eine Tür nicht in verschiedene Richtungen auseinanderbewegen. Sie gehen einfach hindurch. Für Terroristen stehen alle Türen offen. Sie müssen nur einen oder mehrere Terroristen markieren und auf eine Tür klicken. Sollte sie tatsächlich verschlossen sein, dann wird einfach angenommen, daß die Terroristen sie eintreten oder das Schloß knacken. Dann schließen und verrammeln Terroristen die Türen hinter sich, um das Eindringen der SWAT-Beamten zu behindern.

GEISEL NEHMEN

Markieren Sie einen Terroristen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Geisel nehmen». Zeigen Sie mit der Maus auf eine Person, die als Geisel genommen werden soll. Der Mauszeiger verwandelt sich in das Geiselnahmesymbol und zeigt damit an, daß ein geeignetes Ziel gefunden worden ist. Linksklicken Sie, um den Befehl zu erteilen. Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, falls der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der markierte Terrorist sich zur Zielperson begeben und versuchen, sie als Geisel zu nehmen. Beachten Sie, daß nur unbewaffnete Nichtspielercharaktere als Geiseln genommen werden können und daß ein Terrorist nur jeweils eine Geisel gleichzeitig gefangenhalten kann. Ein Terrorist mit Geisel kann nicht rennen.

Ein unbeteiligtes Opfer kann auf die versuchte Geiselnahme unterschiedlich reagieren. In der Regel wird es verängstigt oder friedfertig sein und sich dem Terroristen ergeben. Ist das Opfer allerdings besonders aggressiv, dann kann es gewaltsam reagieren, fliehen oder den Terroristen beim Fluchtversuch angreifen. Wie der Terrorist reagiert, liegt an Ihnen. Es sollte allerdings darauf hingewiesen werden, daß eine erschossene Geisel für den Terroristen kaum noch in irgendeiner Weise nützlich werden kann.

GEISEL BEAUFSICHTIGEN

Markieren Sie einen Terroristen, der eine Geisel hält, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Geisel beaufsichtigen». Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, falls der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Terrorist seinen Griff lockern und die Geisel auffordern, in seinem Blickfeld zu bleiben. Damit wird aus der aktiven Geisel eine passive. Die Geisel wird sich möglicherweise nicht bewegen, solange sich ein bewaffneter Terrorist in ihrem Blickfeld befindet, aber natürlich besteht auch die Möglichkeit, daß sie die Nerven verliert und zu fliehen versucht. Wenn der Terrorist verschwindet, folgen ihm passive Geiseln nicht automatisch. Das Beaufsichtigen von Geiseln bietet den Vorteil, daß ein Terrorist mehrere Geiseln halten kann.

GEISEL FREILASSEN

Markieren Sie einen Terroristen, der eine Geisel hält, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Geisel freilassen». Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, falls der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Terrorist seine Geisel freilassen und sie auffordern zu verschwinden. Wenn Sie eine passive Geisel freilassen möchten, müssen Sie sie zuerst wieder als «Geisel nehmen», um sie wieder zur aktiven Geisel zu machen. Das Freilassen einer Geisel, bevor das SWAT eindringt, ist ein guter Weg, um die Polizei zum Stillhalten zu bewegen. Solange die Beamten denken, daß Sie kooperieren, halten sie sich eine Zeitlang zurück. Es wird dagegen als höchst unfair angesehen, eine Geisel freizulassen und dann hinterrücks auf sie zu schießen — aber das ist Ihre Entscheidung.

AUFGEBEN

Markieren Sie einen Terroristen, der eine Geisel hält, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche «Geisel freilassen». Nachdem Sie außerdem den Befehl «Ausführen» gegeben haben (oder sofort, falls der «Ausführen»-Schalter eingerastet ist), wird der Terrorist auf die Knie fallen, die Hände zur international verstandenen «Ich gebe auf»-Geste erheben und sich damit dem nächsten Officer ergeben, der ihn verhaften will. Verhaftete Terroristen sind aber nicht für alle Zeiten außer Gefecht gesetzt. Sie kommen aus der Untersuchungshaft frei und stoßen zwei Missionseinsätze später wieder zur Gruppe. Deshalb ist es gelegentlich strategisch sinnvoll, sich lieber zu ergeben als Gefahr zu laufen, tödlich verwundet zu werden.

AUSFÜHREN

Die Schaltfläche «Ausführen» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

SOFORT AUSFÜHREN

Die Schaltfläche zum Arretieren der «Ausführen»-Schaltfläche funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

BEMERKUNGEN ÜBER GEISELN

Es gibt zwei Sorten von Geiseln: aktive und passive. Nachdem ein Terrorist erfolgreich eine Geisel genommen hat, wird sie zur aktiven Geisel, die stets in der unmittelbaren Nähe des geiselnehmenden Terroristen bleibt. Wenn der Terrorist der ständigen Begleitung müde ist, seine Geisel aber nicht gänzlich freilassen möchte, kann er sie «beaufsichtigen», indem er sie ein paar Schritte wegtreten läßt, sie aber weiter im Auge behält.

Eine «beaufsichtigte» Geisel wird zur passiven Geisel. Sie wird sich nicht rühren, solange ein bewaffneter Terrorist in der Nähe ist und ein Auge auf sie hat (es sei denn, sie verliert den Kopf). Sollten allerdings alle Terroristen den Raum verlassen oder für die Geisel nicht mehr zu sehen sein, dann wird die Geisel nicht länger als Geisel angesehen. Eine passive Geisel kann abermals «zur Geisel genommen» werden, wenn sie als aktive Geisel nützlicher ist. Ein Terrorist kann nur eine aktive Geisel, aber mehrere passive Geiseln gleichzeitig halten.

Wenn Sie nett zu Ihren Geiseln sind, dann können diese in einen psychologischen Zustand geraten, der als 'Stockholm-Syndrom' bekannt geworden ist. Das Stockholm-Syndrom bedeutet, daß sich Geiseln infolge ihrer Angst mit den Geiselnehmern identifizieren und anfangen, mit deren Ideen zu sympathisieren. Wenn Sie Geiseln mit Nahrungsmitteln versorgen oder ihnen Propagandamaterial zu lesen geben, dann kann es sein, daß sie anfangen, mit Ihren Ideen zu sympathisieren. Um das Essen mit den Geiseln zu teilen, markieren Sie es zunächst im Inventar des Terroristen (nachdem es vom Krisenverhandlungsteam abgeliefert worden ist). Klicken Sie dann auf eine aktive oder eine passive Geisel. Automatisch wird daraufhin das Essen mit sämtlichen Geiseln in der Nähe geteilt. Auf ganz ähnliche Weise können Sie Flugblätter austeilen. Markieren Sie ein Flugblatt im Inventar eines Terroristen, und klicken Sie dann auf eine Geisel oder einen Passanten. Die Zielperson wird das Flugblatt lesen und die enthaltene Botschaft aufnehmen.

Eine Geisel, die dem Stockholm-Syndrom zum Opfer gefallen ist, greift möglicherweise jeden Officer an, der sie zu retten versucht. Außerdem ist es gut möglich, daß eine Geisel mit Stockholm-Syndrom sich der Gruppe anschließt und für die nächste Operation als Terrorist zur Verfügung steht.

Ein weiterer Weg, neue Mitglieder «anzuwerben», besteht darin, einen Terroristen mit aktiver Geisel aus dem Gebiet der Missionskarte heraus entkommen zu lassen. Ziemlich häufig wirkt die Gehirnwäsche im Anschluß an die Operation, und die Geisel schließt sich, wie damals Patty Hearst, Ihrer Sache an. Diese Möglichkeit, die Gruppe zu verstärken, ist Grund genug, Geiseln am Leben zu lassen, sie gut zu behandeln und zu pflegen, soweit die Situation es zuläßt. Mit anderen Worten: Es ist für Sie vorteilhaft, nicht allzuviel zu schießen.

SPEZIALEINHEITEN

Als Anführer der Terroristen können Sie mit dem Krisenverhandlungsteam (KVT) des SWAT verhandeln und Fluchtfahrzeuge anfordern, die das Entkommen der Terroristen möglich machen sollen. Im allgemeinen linksklicken Sie auf eine Spezialeinheit, um sie zu aktivieren. Linksklicken Sie während einer Nachrichtenübertragung, um die Nachricht zu unterbrechen. Rechtsklicken Sie auf die Schaltfläche einer Spezialeinheit, und halten Sie die Maustaste gedrückt, damit eine Beschreibung der Funktion dieser Spezialeinheit eingeblendet wird. Jede einzelne Spezialeinheit wird im folgenden gesondert beschrieben.

KVT

Das Krisenverhandlungsteam (KVT) wird eingesetzt, sobald das SWAT am Schauplatz des Geschehens erscheint. Abhängig von der jeweiligen Situation versucht der leitende Verhandlungsführer Alvarez vielleicht per Megaphon-Durchsage, die Einrichtung einer Sprechverbindung mit Hilfe eines Wurftelefons oder der internen Telefonanlage vorzuschlagen. Als Terrorist ist es Ihre Entscheidung, ob Sie das Spiel des SWAT mitspielen oder ob Sie die Polizeibeamten schmoren lassen wollen.

Wenn Sie gesprächsbereit sind, dann lassen Sie einen Terroristen oder eine Geisel das Wurftelefon aufnehmen (wenn eins bereitgestellt wird). Um eine Lieferung hereinzuholen, markieren Sie zunächst einen Terroristen. Klicken Sie dann auf den «Aufheben»-Befehl und anschließend auf das Objekt, das eingesammelt werden soll. Sollte der Terrorist eine aktive Geisel halten, dann schickt er automatisch diese Geisel hinaus, um das Objekt einzusammeln.

Nehmen Sie das klingelnde Telefon ab, indem Sie auf die blinkende KVT-Schaltfläche klicken. Nachdem eine Sprechverbindung einmal eingerichtet worden ist, können Sie Nahrungsmittel, Geld, Medienberichterstattung und Fluchtfahrzeuge fordern. (Lesen Sie auch den Abschnitt über Fluchtfahrzeuge.) Das SWAT wird üblicherweise versuchen, sich gut mit Ihnen zu stellen, indem Nahrungsmittel oder Geld tatsächlich zur Verfügung gestellt werden. Teilen Sie das Essen mit Ihren Geiseln, um die Chance auf das Auftreten des Stockholm-Syndroms zu fördern. Und denken Sie daran, daß Alvarez ein mit allen Wassern gewaschener Hund ist. Er verspricht möglicherweise Dinge, die nicht ausgeliefert werden, und hofft dabei, Ihre Leute in trügerischer Sicherheit zu wiegen, während seine Zugriffstrupps dabei sind, Ihnen die Schlinge um den Hals zu legen.

Nachdem Sie eine Sprechverbindung mit dem SWAT hergestellt haben, leuchtet die KVT-Schaltfläche immer dann auf, wenn Alvarez etwas zu sagen hat. Linksklicken Sie auf die beleuchtete Schaltfläche, um eine Forderung zu stellen oder die Verhandlungen abzubrechen. Das SWAT wird seinerseits die Verbindung unterbrechen, wenn Sie anfangen, Leute zu erschießen. Ein guter Ratschlag: Der beste Weg, um das SWAT zum Entgegenkommen zu bewegen, besteht darin, sich mit dem Schußwaffengebrauch zurückzuhalten.

FLUCHTFAHRZEUG

Die Schaltfläche «Fluchtfahrzeug» leuchtet auf, wenn irgendwelche Fluchtfahrzeuge für die Terroristen beschafft werden können, um ein Entkommen zu ermöglichen. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche, um ein Fahrzeug anzufordern und eine voraussichtliche Ankunftszeit angezeigt zu bekommen. Klicken Sie abermals auf die Schaltfläche, damit diese Zeitangabe aktualisiert wird. Die Kosten für das Fluchtfahrzeug ($100) werden von Ihrem Budget abgezogen, sobald das Fluchtfahrzeug vor Ort zur Verfügung steht.

Fluchtfahrzeuge der Terroristen fahren auf festgelegten Routen. Sobald der Ankunftszeitpunkt erreicht ist, erscheint das Fahrzeug auf einer dieser festgelegten Routen und hält an einer bestimmten Stelle an. Markieren Sie mindestens einen Ihrer Terroristen, und zeigen Sie dann auf das Fahrzeug. Der Mauszeiger verwandelt sich in das Fahrzeugsymbol und zeigt damit an, daß es sich um ein geeignetes Fluchtfahrzeug handelt. Linksklicken Sie auf das Fahrzeug, damit die markierten Terroristen sich zum Fahrzeug bewegen und einsteigen (wenn genug Platz ist). Wenn ein Terrorist eine aktive Geisel hält, zwingt er auch sie zum Einsteigen.

Manchmal können Terroristen ein Fluchtfahrzeug auch vom Krisenverhandlungsteam fordern, oder es könnte sein, daß bereits ein Fahrzeug vor Ort herumsteht, das von den Terroristen kurzgeschlossen werden kann. Wenn Sie annehmen, daß ein solches Fahrzeug zur Verfügung steht, dann markieren Sie zunächst einen Terroristen, und zeigen Sie dann auf das entsprechende Fahrzeug. Der Mauszeiger verwandelt sich in das Fahrzeugsymbol und zeigt damit an, daß es sich tatsächlich um ein vertrauenswürdiges Fluchtfahrzeug handelt. Fahren Sie wie oben beschrieben fort, um Terroristen einsteigen zu lassen. Beachten Sie, daß Fluchtfahrzeuge aus dem Besitz der Terroristen bereits mit einem Fahrer besetzt sind, nicht aber Fahrzeuge, die vom Krisenverhandlungsteam zur Verfügung gestellt werden, oder solche von Fremdbesitzern. Deshalb gibt es nur Meldungen von Fluchtfahrzeugen, wenn sie von einem der Aiken-Brüder gelenkt werden.

Sobald ein Fahrzeug vollbesetzt ist (je nach Fahrzeug finden zwischen fünf und neun Passagiere Platz), können Sie keine weiteren Personen zusteigen lassen. Sie können das Fahrzeug anweisen, das Operationsgebiet zu verlassen, wenn wenigstens einer Ihrer spielergesteuerten Terroristen an Bord ist. Linksklicken Sie auf das Fahrzeug, um es zu markieren. Ist es ein Fahrzeug aus dem Besitz der Terroristen, dann können Sie stattdessen auch auf dieBefehlsschaltfläche «Fluchtfahrzeug» klicken. Daraufhin wird das Einheiten-Befehlsmenü für Terroristen durch das Fluchtfahrzeug-Befehlsmenü ersetzt. Rechtsklicken Sie auf die Missionskarte, oder markieren Sie einen Officer, damit wieder das normale Einheiten-Befehlsmenü angezeigt wird. Das Fluchtfahrzeug-Befehlsmenü enthält die folgenden Schaltflächen:

FLUCHTFAHRZEUG-BEFEHLSMENÜ

FLIEHEN

Linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Fliehen». Das Fahrzeug wird das Gebiet der Missionskarte sofort verlassen und seine Passagiere in Sicherheit bringen.

KARTEN TAUSCHEN

Die Schaltfläche «Karten tauschen» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die entsprechende Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

SPIELOPTIONEN

Die Schaltfläche «Spieloptionen» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die entsprechende Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Einheiten-Befehlsmenü».

SWAT-ABSCHLUßBESPRECHUNGSFENSTER

Ein Missionseinsatz endet, wenn entweder alle SWAT-Beamten oder alle Bösewichter außer Gefecht (also tot, verwundet, entkommen oder verhaftet) sind. Sollte das SWAT zuerst am Ende sein, dann wird angenommen, das alle überlebenden verdächtigen Personen entkommen. Sollten dagegen die Terroristen zuerst am Ende sein, dann wird angenommen, daß alle überlebenden Bösewichter verhaftet werden. Nachdem das Spiel jeweils zu Ende ist, wird jede Einsatzmission mit einer Abschlußbesprechung abgeschlossen, in der Sie die endgültigen Ergebnisse der Mission erfahren. Das Fenster in der linken oberen Ecke des Bildschirms gibt darüber Auskunft, wann die Operation stattgefunden und wie lange sie gedauert hat, nennt die Zahl der Verluste, Verhaftungen und andere relevante Informationen.

Beachten Sie, daß Polizeibeamte in Abhängigkeit von ihren Leistungen im Laufe eines Missionseinsatzes Erfahrungspunkte bekommen. Wenn ein Officer erstmals im Laufe einer Mission eine bestimmte Fertigkeit einsetzt (zum Beispiel eine Faustfeuerwaffe abfeuert oder eine Blendgranate wirft), dann wird der Wert für diese Fertigkeit um 2 Prozent heraufgesetzt.

MEDAILLEN

Abhängig von ihren Einzelleistungen bekommen Ihre Polizeibeamten Auszeichnungen verliehen. Diese Medaillen werden rechts oben im Teamauswahlfenster für den jeweiligen Officer angezeigt. Ihre Beamten erhalten eine Medaille immer dann, wenn eine der im folgenden aufgeführten Leistungen vollbracht worden ist. Folgende Medaillen werden verliehen:

EHRENMEDAILLE

Die Ehrenmedaille ist die höchste Auszeichnung des LAPD. Sie wird in Anerkennung einer besonders mutigen Leistung verliehen, die über die Erfüllung der Dienstpflichten hinausgeht. Um eine Ehrenmedaille verliehen zu bekommen, müssen Polizeibeamte sich durch außergewöhnliches Heldentum und äußersten Mut angesichts unmittelbarer Gefahr hervorgetan haben. Die Ehrenmedaille wird vom «Board of Police Commissioners» verliehen und im Rahmen einer jährlich stattfindenden Feierstunde vom Polizeichef überreicht. Die Auszeichnung besteht aus der Medaille, einem Ordensband und einer Ehrenurkunde.

Die Ehrenmedaille wird an einen einzelnen Officer verliehen, wenn dieser während einer bestimmten Mission eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt hat:

* Er persönlich hat eine verdächtige Person verwundet oder getötet und damit das Leben einer Geisel gerettet.
* Er selbst wurde beim Retten einer Geisel verwundet oder getötet, aber die Geisel blieb unversehrt.

POLIZEIORDEN

Der Polizeiorden wird vom Polizeichef in Anerkennung der Leistung eines Polizeibeamten verliehen, der sich in einem geringeren Maße heldenhaft und mutig verhalten hat, so daß die Voraussetzungen für die Verleihung der Ehrenmedaille nicht erfüllt wurden. Die Auszeichnung besteht aus einer Medaille und einem Ordensband und wird vom Polizeichef überreicht.

Der Polizeiorden wird an einen einzelnen Officer verliehen, wenn der während einer bestimmten Mission eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt hat:

* Er persönlich hat eine verdächtige Person verwundet oder getötet, die das Leben eines Officers bedroht hat.
* Er selbst wurde beim Versuch, eine Geisel zu retten, verwundet oder getötet, aber die Geisel wurde ebenfalls verwundet oder getötet.

POLIZEISTERN

Der Polizeistern wird im Namen des Police Departements vom Belobigungskomitee verliehen. Mit dieser Medaille werden Polizeibeamte ausgezeichnet, die sich in aufreibenden Situationen durch besonders mutige Aktionen oder durch außergewöhnlich kluge Entscheidungen und geschicktes Vorgehen hervorgetan haben. Die Auszeichnung besteht aus einer Medaille und einem Ordensband und wird vom stellvertretenden Polizeichef überreicht.

Der Polizeistern wird an einen einzelnen Officer verliehen, wenn dieser während einer bestimmten Mission eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt hat:

* Er hat eine verdächtige Person ohne Gewaltanwendung zum Aufgeben überredet und verhaftet.
* Er hat eine Geisel ohne die Anwendung von Gewalt befreit.

EINHEITENBELOBIGUNG DES POLIZEIKOMITEES

Die Einheitenbelobigung des Polizeikomitees ist die höchste Auszeichnung des Police Departments, die an Untereinheiten für herausragende gemeinsame Leistungen der Teammitglieder verliehen wird. Die Auszeichnung wird vom Polizeipräsidenten oder einem Beauftragten überreicht. Sie schließt nicht aus, daß an die Mitglieder des jeweiligen Teams für ihre persönlichen Leistungen Einzelauszeichnungen verliehen werden. Die Belobigung besteht aus einer Medaille, einem Ordensband und einer Abschrift der Belobigungsbegründung. Diese Dinge werden jedem Officer des jeweiligen Teams überreicht, nachdem die Belobigung in einer Feierstunde ausgesprochen worden ist.

Die Belobigung durch das Polizeikomitee wird an alle Polizeibeamten eines Teams verliehen, wenn dieses während einer bestimmten Mission eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt hat:

* Niemand wurde verletzt oder getötet, alle verdächtigen Personen wurden verhaftet, und alle Geiseln sind gerettet worden.
* Eine verdächtige Person, die Geiseln genommen hatte, wurde verwundet oder getötet, alle Geiseln wurden gerettet, und keine verdächtige Person konnte entkommen.

POLIZEIEINHEITEN-VERDIENSTORDEN

Der Polizeieinheiten-Verdienstorden wird aus beinahe denselben Gründen verliehen wie die Einheitenbelobigung des Polizeikomitees, obwohl der mutige Einsatz und die ausgezeichneten Leistungen geringer ausgefallen sein können.

Der Empfang des Polizeieinheiten-Verdienstordens schließt nicht aus, daß an die Mitglieder des jeweiligen Teams für ihre persönlichen Leistungen Einzelauszeichnungen verliehen werden. Der Polizeieinheiten-Verdienstorden wird vom Polizeichef überreicht. Er besteht aus einer Medaille, einem Ordensband und einer Kopie der Belobigung, die jedes Mitglied des Teams erhält.

Der Polizeieinheiten-Verdienstorden wird an alle Polizeibeamten eines Teams verliehen, wenn dieses während einer bestimmten Mission eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt hat:

* Keine Geisel wurde verletzt oder getötet, alle verdächtigen Personen wurden verhaftet und alle Geiseln gerettet. Es sind möglicherweise SWAT-Beamte und/oder verdächtige Personen verletzt oder getötet worden, allerdings im Rahmen einer Geiselnahme.

ERHOLUNGSPAUSE

Möglicherweise brauchen Polizeibeamte ein wenig Zeit, um sich von Verletzungen zu erholen, die sie sich im Einsatz zugezogen haben. Wenn der Gesundheitswert eines Beamten am Ende eines Einsatzes höher als 60 Prozent liegt, dann braucht er keine Extra-Erholungszeit. Liegt sein Gesundheitswert zwischen 30 und 60 Prozent, dann setzt er für einen Missionseinsatz aus. Ist er noch schwerer verletzt, dann setzt er für zwei Missionseinsätze aus, bevor er wieder in den aktiven Dienst eintritt. Wenn ein Officer irgendeinen Einsatz verpaßt, dann wird seine Einteilung in ein Team automatisch aufgehoben.

BEURLAUBUNGEN

Abhängig von ihren Aktionen im Einsatz werden Polizeibeamte möglicherweise für eine bis drei Missionen beurlaubt oder gar gänzlich vom Dienst suspendiert. Beurlaubungen werden für die folgenden Vorkommnisse ausgesprochen:

BEURLAUBT FÜR EINE MISSION

* Der Officer hat unter konkreter Bedrohung, aber im Rahmen der Richtlinien und unvermeidlicherweise eine verdächtige Person getötet. Oder der Officer hat versehentlich eine Geisel, einen anderen Officer, einen Polizeihund oder einen Passanten verletzt, während er unter konkreter Bedrohung, aber im Rahmen der Richtlinien auf eine verdächtige Person feuerte. Oder der Officer hat während eines vermeidbaren Schußwechsels eine verdächtige Person verletzt.

BEURLAUBT FÜR ZWEI MISSIONEN

* Der Officer hat versehentlich eine Geisel, einen anderen Officer, einen Polizeihund oder einen Passanten getötet, während er unter konkreter Bedrohung, aber im Rahmen der Richtlinien auf eine verdächtige Person feuerte. Oder der Officer hat versehentlich eine Geisel, einen anderen Officer,

einen Polizeihund oder einen Passanten verletzt, während er ohne konkrete Bedrohung in einem vermeidbaren Schußwechsel auf eine verdächtige Person feuerte.

BEURLAUBT FÜR DREI MISSIONEN

* Der Officer hat ohne konkrete Bedrohung in einem vermeidbaren Schußwechsel eine verdächtige Person getötet. Oder der Officer hat während eines vermeidbaren Schußwechsels eine Geisel, einen anderen Officer, einen Polizeihund oder einen Passanten verletzt.

UNEHRENHAFT ENTLASSEN

* Der Officer hat während eines vermeidbaren Schußwechsels einen anderen Officer, einen Polizeihund, eine Geisel oder einen Passanten (kaltblütig) erschossen.

ÖFFENTLICHE ANERKENNUNG FÜR DEN CHIEF UND FORTLAUFENDE BEWERTUNG

In der rechten oberen Ecke des Abschlußbesprechungsfensters wird der Wert für die öffentliche Anerkennung der Arbeit des Chiefs angezeigt. Die Prozentzahl errechnet sich aus der Summe alle Faktoren, die im Missionseinsatz eine Rolle spielen ... — mit anderen Worten, diese Zahl resultiert daraus, wie gut sich das SWAT unter den gegebenen Umständen im Blickfeld der öffentlichen Meinung geschlagen hat. Haben die Polizeibeamten nur so aus Spaß auf unschuldige Passanten geschossen oder sich als umsichtige Profis erwiesen und so viele Leben wie möglich gerettet? Haben Sie die Situation schnell unter Kontrolle gebracht oder Zeit verschwendet, während unschuldiges Leben von verdächtigen Personen bedroht wurde?

Die fortlaufende Bewertung besteht aus der Wertung früherer Missionseinsätze, in die alle aktuellen Anerkennungswerte mit eingerechnet werden. Die öffentliche Meinung ist so sprunghaft, daß es keine Rolle spielt, wie viele Missionen Sie erfolgreich abschließen konnten ... — es kommt in erster Linie darauf an, was sie zuletzt angestellt haben. Aus diesem Grunde wird die jüngste Missionswertung zu gleichen Teilen mit den vorher erzielten Wertungen verrechnet. Seien Sie sich im klaren darüber, daß ein Aufschrei der Entrüstung in der Bevölkerung den Chief zum vorzeitigen Rücktritt zwingen wird, wenn die Anerkennungsrate einen zu tiefen Wert erreicht. Damit endet dann auch die Kampagne.

BUDGETUMFANG

Das Jahresbudget des SWAT kann in Abhängigkeit vom Ausgang des jüngsten Missionseinsatzes aufgestockt oder verringert werden. Wenn Sie äußerst erfolgreich waren, beschließt die Stadtverwaltung, dem Department einen Bonus zuzuteilen. Enttäuschen Sie aber die Öffentlichkeit, dann wird Ihr Budget radikal zusammengestrichen. Der Umfang Ihres Budgets hängt von verschiedenen Faktoren ab, auch von den Anerkennungs- und Leistungsraten

aus den Missionseinsätzen. Seien Sie sich darüber im klaren, daß ein empörter Aufschrei der Bevölkerung wegen Verschwendung öffentlicher Mittel den Chief zum vorzeitigen Rücktritt zwingen wird, wenn das Budget einen zu tiefen Wert erreicht. Damit endet dann auch die Kampagne.

MISSIONSÜBERSICHT

Jeder Missionseinsatz endet mit einer allgemeinen Abschlußbemerkung auf Grundlage der erzielten Ergebnisse. Es gibt fünf mögliche Wertungskategorien, die von «Ausgezeichnet» bis «Tadelnswert» reichen. Die Einordnung hängt von Kriterien wie zum Beispiel der Frage ab, ob Unschuldige getötet worden sind. Hätten die Todesfälle vermieden werden können? Sind irgendwelche verdächtigen Personen entkommen? Konnten sie Geiseln mitnehmen? Wurden Polizeibeamte getötet? Haben sich alle Beamten beim Schußwaffengebrauch den Richtlinien entsprechend verhalten? Beachten Sie, daß das Endergebnis von der schlechtesten der jeweils erzielten Wertungen abhängt. Ist zum Beispiel ein Officer verwundet worden, obwohl das hätte verhindert werden können (nicht ganz so schlimm), wurde dabei allerdings gleichzeitig auch die Geisel getötet (viel schlimmer), dann ist die Gesamteinschätzung «Tadelnswert».

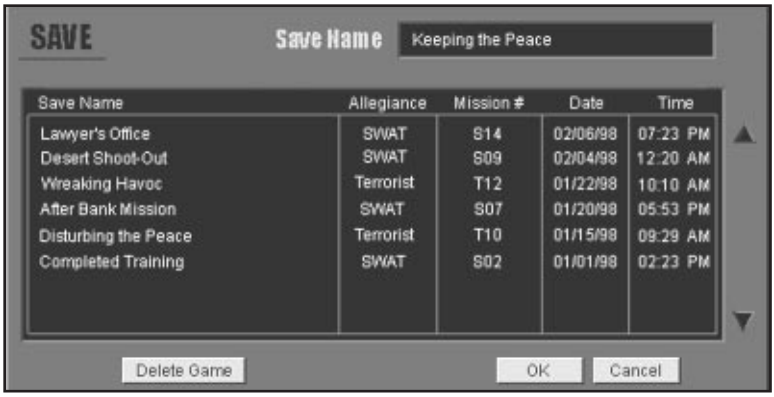
MISSIONSBERICHT

Klicken Sie auf die Schaltfläche «Bericht», damit der von Sgt. Markossian angefertigte Missionsbericht eingeblendet wird. Er erläutert kurz die Eckdaten und weist Sie dann auf bestimmte Erkenntnisse hin, die aufgrund der von Ihren Polizeibeamten am Tatort gesicherten Beweismittel erworben worden sind. Der Missionsbericht enthält Einzelheiten über die Hintergrundgeschichte; wenn Sie interessiert sind, dann hören Sie gut zu!

Sie können im Berichtstext blättern oder die Schaltflächen rechts daneben benutzen, um den Bericht abermals abzuspielen, ihn vor- oder zurückzuspulen bzw. anzuhalten.

ENDE

Wenn Sie im Abschlußbesprechungsfenster genug gesehen haben, dann linksklicken Sie auf die Schaltfläche «Ende», um zur nächsten Mission in der Kampagne fortzuschreiten. Sie erhalten automatisch die Aufforderung, Ihren aktuellen Spielstand zu diesem Zeitpunkt abzuspeichern.



SPIEL SPEICHERN

Wenn Sie im Rahmen einer Kampagne im Abschlußbesprechungsfenster auf die Schaltfläche «Ende» klicken, dann öffnet sich automatisch ein Dialogfenster mit der Frage, ob Sie Ihr Spiel speichern möchten. Klicken Sie auf «Nein», wenn Sie das Spiel mit der nächsten Mission fortsetzen möchten, ohne Ihr Spiel zu speichern. Klicken Sie auf «Ja», damit das Speichern-Fenster geöffnet wird. Dort finden Sie im oberen Bereich die Liste der vorher gespeicherten Spielstände. Das zuletzt gespeicherte Spiel ist markiert und taucht ganz oben in der Liste auf. Schreiben Sie einen Namen ins Eingabefeld. Klicken Sie auf «OK», damit das Spiel unter diesem Namen gespeichert wird, und anschließend können Sie mit der nächsten Mission fortfahren. Klicken Sie dagegen auf «Abbrechen», dann gelangen Sie zur nächsten Mission, ohne daß der aktuelle Spielstand abgespeichert wird.

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel löschen möchten, markieren Sie zunächst den jeweiligen Namen in der Liste und klicken dann auf «Spiel löschen». Sollte sich die freie Kapazität auf Ihrer Festplatte erschöpfen, werden Sie automatisch aufgefordert, ein bereits gespeichertes Spiel zu ersetzen, wenn Sie einen aktuellen Spielstand speichern wollen. Denken Sie daran: Sie können weder Kurzmissionen noch Mehrspielerpartien speichern.

ABSCHLUßBESPRECHUNGSFENSTER FÜR TERRORISTEN

Das Abschlußbesprechungsfenster für Terroristen ähnelt dem des SWAT. Allerdings findet die Bewertung der Operationen der «Fünf Augen» nach gänzlich anderen Kriterien statt als beim SWAT. Während zum Beispiel ein Officer des SWAT jede Menge Ärger bekommt, wenn er einen unbeteiligten Passanten erschießt, spielt das für einen Terroristen keine besonders große Rolle. Nie werden an Terroristen Medaillen verliehen, statt dessen gibt es Punkte für das erfolgreiche Hinhalten des Krisenverhandlungsteams, das Entkommen mit Geiseln, das Auftreiben von Waffen und die Erfüllung bestimmter Operationsaufgaben.

Die «Fünf Augen» müssen sich über die Meinung der Öffentlichkeit keinerlei Gedanken machen, aber sie müssen aufpassen, daß sie es sich nicht mit ihrem Anführer Basho verscherzen. Er nimmt eine Missions- und eine fortlaufende Wertung vor, die ganz ähnlich funktioniert wie die öffentliche Anerkennung auf der SWAT-Seite. Er gibt außerdem einen Überblick über die Leistungen der Terroristen und entscheidet, ob sie es wert sind, auf dem Pfad der Erleuchtung weiter voranzuschreiten.

Links oben auf dem Bildschirm wird angegeben, wann die Operation stattgefunden und wie lange sie gedauert hat, wie viele Verluste es gegeben hat,

wie viele Terroristen verhaftet wurden, wie viele entkommen sind, wie viele Geiseln genommen worden sind und so weiter.

Beachten Sie, daß die Terroristen während einer Operation Erfahrungspunkte im Zusammenhang mit ihren jeweiligen Aktionen verliehen bekommen. Wenn ein Terrorist eine bestimmte Fertigkeit im Rahmen einer Mission zum ersten Mal einsetzt (zum Beispiel eine Waffe abfeuert oder eine Handgranate wirft), dann wird der entsprechende Fertigkeitswert um 2 Prozent heraufgesetzt.

AUSSETZEN

Terroristen können aus verschiedenen Gründen zeitweise vom Einsatz ausgeschlossen sein. Ein verwundeter Terrorist verpaßt möglicherweise eine Operation, wenn seine Verletzungen ernst sind. Bei noch schwerwiegenderen Verwundungen könnte er für immer außer Gefecht sein. Ein Terrorist, der verhaftet wurde, verpaßt zwei Einsätze, kommt dann aus der Haft frei und steht den Terroristen wieder zur Verfügung. Wenn ein Terrorist irgendwelche Einsätze verpaßt, dann wird seine Gruppeneinteilung automatisch aufgehoben.

Terroristen können außerdem aufgrund ihres Verhaltens im Einsatz von einem verärgerten Basho ausgeschlossen werden. Die Zahl der Operationen, für die der Ausschluß gilt, hängt von der Mission ab, in der er ausgesprochen wird.

ANERKENNUNG DURCH BASHO & FORTLAUFENDE WERTUNG

Terroristen erhalten keine Ehrenmedaillen. Sie tun alles für die Anerkennung von Seiten Bashos, die in der entsprechenden Wertung rechts oben auf dem Bildschirm zum Ausdruck kommt. Der Prozentwert basiert auf der Quersumme aller Faktoren im Rahmen der jeweiligen Mission, also auf Fragen wie den folgenden: Inwieweit konnten die Terroristen Bashos Erwartungen entsprechen und seine Ziele durchsetzen? Haben sie versucht, neue Mitglieder anzuwerben? Haben sie, wenn sie die Chance dazu hatten, Waffen erbeutet oder sonstige Mittel geplündert? Haben sie in der Konfrontation mit dem SWAT zusammengehalten, oder war sich jeder selbst der Nächste? Haben sie gewußt, wann es Zeit war, sich zu wehren, und wann es besser war, das Weite zu suchen?

Die fortlaufende Wertung setzt sich aus dem Ergebnis der bisherigen fortlaufenden Wertung und den Werten für die aktuelle Operation zusammen. Basho ist ein launischer Bursche, und deshalb spielt es keine Rolle, wie viele Operationseinsätze Sie erfolgreich abgeschlossen haben, es kommt viel mehr darauf an, ob und in welchem Maße Sie Basho zuletzt zufriedenstellen konnten.

Aus diesem Grunde wird die aktuelle Missionswertung zu gleichen Teilen mit dem Ergebnis der bisherigen kumulativen Wertung verrechnet. Seien Sie gewarnt: Wenn der Anerkennungswert zu tief absinkt, dann verliert Basho die Lust, und die Kampagne ist zu Ende.

BUDGETUMFANG

Das Budget der Terroristen kann in Abhängigkeit vom Ausgang des jüngsten Operationseinsatzes aufgestockt oder verringert werden. Wenn Sie äußerst erfolgreich waren, dann ist Basho in der Lage, zusätzliche Mittel zur Unterstützung der Sache aufzutreiben. Wenn Sie aber versagen, dann entzieht er Ihnen seine Unterstützung. Der Umfang Ihres Budgets hängt von verschiedenen Faktoren ab, auch von Bashos Anerkennung und den Leistungsraten aus den Operationseinsätzen. Seien Sie sich darüber im klaren, daß Basho das Handtuch werfen wird, wenn das Budget einen zu tiefen Wert erreicht. Damit endet dann auch die Kampagne.

MISSIONSÜBERSICHT

Jeder Missionseinsatz endet mit einer allgemeinen Abschlußbemerkung, die je nach den erzielten Ergebnissen unterschiedlich ausfällt. Es gibt fünf mögliche Wertungskategorien von «Berauschend» bis «Niederschmetternd». Die Einordnung hängt von Kriterien wie den folgenden ab: Wie viele Terroristen sind getötet oder verhaftet worden? Wie viele Geiseln wurden genommen? Konnten die Terroristen mit diesen Geiseln entkommen? Wurden im Einsatz zusätzliche Mittel aufgetrieben (Waffen, Geld usw.)?

MISSIONSBERICHT

Klicken Sie auf die «Bericht»-Schaltfläche, damit Bashos Zusammenfassung der Operationsergebnisse eingeblendet wird. Er erläutert kurz die Eckdaten und sagt Ihnen dann, wie gut Sie die jeweiligen Operationsziele durchgesetzt haben. Der Missionsbericht enthält Einzelheiten über die Hintergrundgeschichte. Wenn Sie interessiert sind, dann hören Sie gut zu, was Basho zu sagen hat!

Sie können im Berichtstext blättern oder die Schaltflächen rechts daneben benutzen, um den Bericht abermals abzuspielen, um ihn vor- oder zurückzuspulen bzw. anzuhalten.

ENDE

Die Schaltfläche «Ende» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die entsprechende Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Abschlußbesprechungsfenster».

SPEICHERN

Die Schaltfläche «Speichern» funktioniert im Spiel mit den Terroristen genauso wie im SWAT-Spiel. Lesen Sie die entsprechende Beschreibung im Abschnitt «SWAT-Abschlußbesprechungsfenster».

EINZELSPIELER
MISSIONEN

EINZELSPIELERMISSIONEN

SWAT-KAMPAGNE

SWAT MISSIONSERKLÄRUNG

Die folgenden sechs Verpflichtungen stehen für die Grundsätze, die jeder SWAT-Officer unter Einsatz seines Lebens stets zu befolgen gelobt.

I. Eine Festlegung auf die Überzeugung, daß Mitglieder einer Gruppe als Team funktionieren müssen. Daß der Gesamterfolg jeder Mission das direkte Ergebnis einer aufeinander abgestimmten, gemeinsamen Leistung der einzelnen Teammitglieder ist.

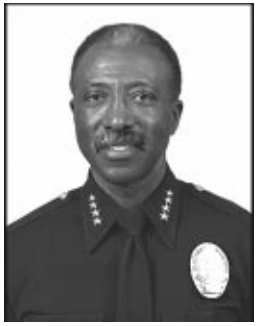
II. Eine weitreichende und unumstößliche Verpflichtung auf den Wert des menschlichen Lebens, die in den unumstößlichen Vorsatz mündet, daß alle taktischen Alternativen ausgeschöpft sein müssen, bevor man ein Vorgehen mit unter Umständen tödlichem Ausgang wählt.

III. Die Anerkennung der Tatsache, daß wir Teil eines größeren Ganzen, des Departments, sind, und daß unser Erfolg in großem Maße von der Unterstützung durch das Department und seine einzelnen Mitarbeiter abhängt.

IV. Eine anhaltende Anstrengung jedes einzelnen Teammitglieds, den hohen Anforderungen geistiger und körperlicher Art jederzeit gerecht zu werden.

V. Eine dauerhafte Prüfung und Infragestellung der alltäglichen Arbeit dieser Eliteeinheit, um sich gegen Anwandlungen von Selbstgefälligkeit und Mittelmäßigkeit zu schützen.

DIE WICHTIGSTEN POLIZEIBEAMTEN



POLIZEICHEF JOHN DE SOUZA

Der Chief ist Ihr Spielcharakter, wenn Sie auf der Seite des SWAT spielen. Der 56 Jahre alte Chief ist in New Orleans aufgewachsen. Im Alter von 18 kam er in den Westen, um an der UCLA zu studieren. Während seiner 36 Dienstjahre hat De Souza alles erlebt. Diese Erfahrungen spiegeln sich in seiner Stimme ... — er äußert sich bestimmt und kontrolliert, aber nicht ohne innere Wärme und Humor.

SGT. GRIFFIN MARKOSSIAN

Griff Markossian hat im selben Jahr geheiratet, in dem er dem LAPD beitrat — vor 27 Jahren. Er ist ein echter Familienmensch mit vier Töchtern und drei Enkelkindern — ein viertes ist unterwegs. Markossian ist die rechte Hand des Chiefs und verantwortlich für Training und Abschlußbesprechungen. Sie bekommen von ihm eine Menge wichtiger Informationen ... — hören Sie ihm auf jeden Fall zu.

SGT. MICHAEL ALVAREZ

Mike Alvarez ist der leitende Verhandlungsführer des SWAT-Krisenverhandlungsteams. Angesichts seiner freundlichen und lockeren Art würden Sie niemals erraten, wie nervenaufreibend sein Job ist, in dem ein falsches Wort den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen kann. Wohl aus diesem Grunde spricht er immer mit ruhiger, zurückhaltender Stimme, ganz egal, wie kritisch die Situation auch sein mag. Sein Leben lang war er Junggeselle — Sie könnten ohne weiteres behaupten, Alvarez sei mit seinem Job verheiratet. Die Art, wie er in seinem Job aufgeht, hat ihm den Respekt seiner Kollegen eingebracht — und ein Riesen-Magengeschwür!

EINLEITUNG

• ACHTUNG: HIER WERDEN LÖSUNGSHINWEISE GEGEBEN! •

Dieser Abschnitt enthält kurze Beschreibungen sowohl der Missionseinsätze der SWAT- als auch der Terroristen-Kampagne. Sie finden einen Überblick über die jeweilige Lage und das Einsatzziel, aber auch Strategietips und einen Bericht über den tatsächlichen LAPD-SWAT-Einsatz, der für die Mission im Spiel als Vorlage gedient hat. Beachten Sie, daß es vielleicht am sinnvollsten ist, eine Mission wenigstens einmal gespielt zu haben, bevor Sie die entsprechende Beschreibung und die Lösungshinweise lesen.

SWAT-MISSION NR. 1
SCHIEßSTAND-TRAINING

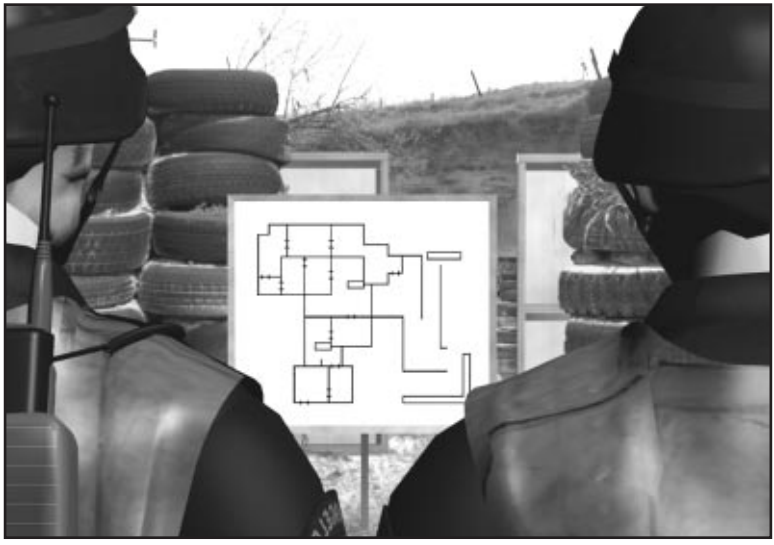
3. Januar 1999
9:30 Uhr

EINLEITUNG

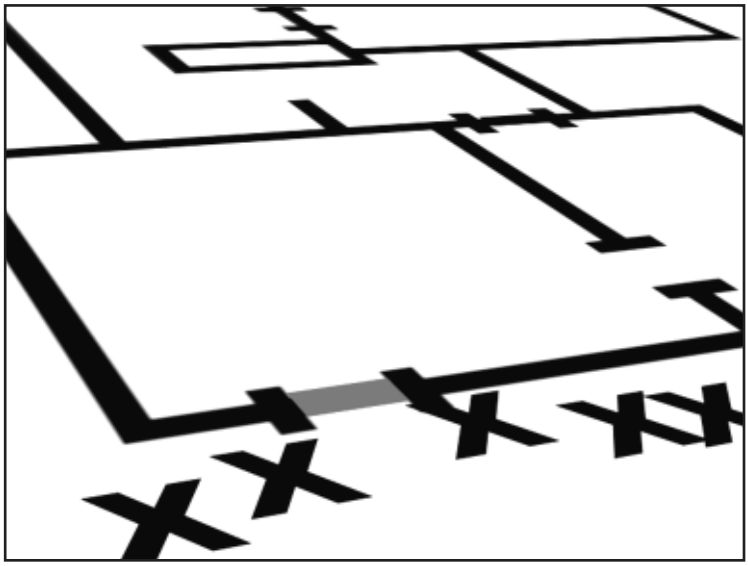
Der erste Missionseinsatz findet auf dem Schießstand eines SWAT-Trainingsgeländes statt. Sergeant Griff Markossian erläutert einige SWAT-Taktiken und stellt den neuen Chief vor (Ihren Spielcharakter). Die Polizeibeamten Vargas und Sylvester übernehmen die Rollen von Geisel und verdächtiger Person. Ihre Aufgabe ist es, einen Zugriffstrupp zusammenzustellen, die Geisel zu retten und die verdächtige Person zu verhaften. Markossian erklärt, daß, weil sowohl «verdächtige Person» als auch «Geisel» SWAT-Polizeibeamte sind, echte Munition, Tränengas und Blendgranaten verwendet werden sollen, um das Ganze wirklichkeitsnäher zu gestalten. Er mahnt alle Einsatzkräfte zur Vorsicht, damit niemand zu Schaden kommt.

MARKOSSIANS EINWEISUNG

_Guten Morgen, Officers. Ich bin Sgt. Griff Markossian, Ihr Ausbilder für den heutigen Übungseinsatz. Für diejenigen unter Ihnen, die noch nie hiergewesen sind: Das ist der Schießstand der SWAT, eine simulierte Umgebung mit Innenräumen und im Freien, wo wir taktisches Vorgehen, getarntes und gewaltsames Eindringen, Geiselbefreiung und das Ausschalten von verdächtigen Personen üben. Die heutige Übung umfaßt grundlegende Manöver und Taktiken. Ihre Ziele sind nach Prioritäten geordnet. Als erstes richten Sie eine äußere Absperrung ein. Verfolgen Sie die Krisenverhandlungen, und planen Sie, wenn die Situation sich zuspitzt, Ihr Eindringen in das Gebäude, das Sie dann auch durchführen.



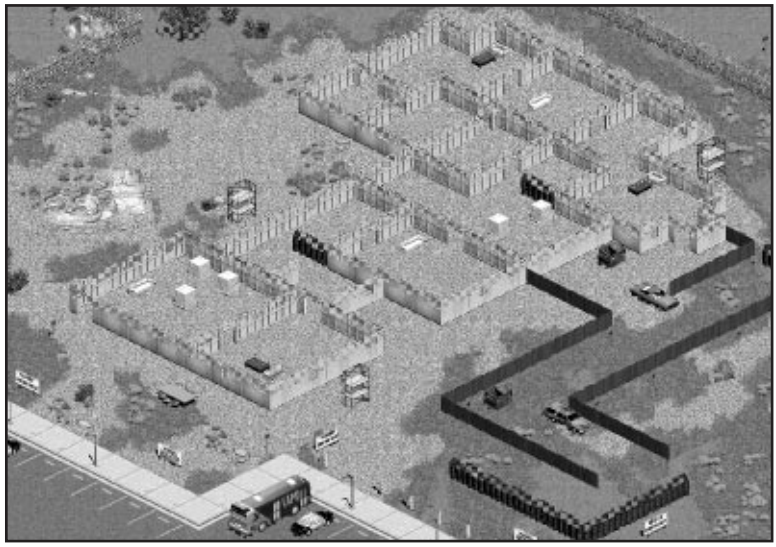
Versuchen Sie einen verdeckten Angriff, wenn Sie möchten, daß den verdächtigen Personen Ihre Anwesenheit so lange wie möglich verborgen bleibt. Ein dynamisches Eingreifen ist anzuraten, wenn eine unmittelbare Bedrohung nach Eile und Entschiedenheit verlangt. Durchsuchen Sie das gesamte Gebäude, und sichern Sie dabei jeden einzelnen Raum. Denken Sie daran, immer umsichtig vorzugehen, bevor Sie in Aktion treten. Lassen Sie die Aufklärer Türen und Ecken mit Spiegeln überprüfen. Wenn ein Zimmer frei von verdächtigen Aktivitäten zu sein scheint, dann sollte die Gruppe nach der sogenannten Slice-Pie-Methode vorsichtig eindringen, sich verteilen und alle Richtungen sichern



Wenn Sie einem der Gangster gegenübertreten, dann sprechen Sie ihn an, bevor Sie aggressivere Maßnahmen ergreifen. Es ist immer besser, wenn die verdächtige Person aus freien Stücken ihre Geisel freiläßt und sich ergibt. Natürlich hängt es von Ihrem Urteilsvermögen ab, zu entscheiden, ob von der verdächtigen Person eine konkrete Bedrohung ausgeht. Ihr vordringliches Ziel ist es, Unschuldige zu schützen. Das zweite: Schützen Sie das Leben Ihrer Kollegen.

Bevor wir anfangen, muß ich ein paar Dinge vorausschicken. Die Officers Vargas und Sylvester werden unsere Geisel bzw. unsere verdächtigen Personen spielen. Ich brauche Sie wohl kaum daran zu erinnern, daß Ihre Waffen mit scharfer Munition geladen sind — und auch unsere Kollegen, die sich mit ihren Rollen wirklich identifizieren, würden es übelnehmen, wenn Sie auf sie schießen. Auf der anderen Seite sollten Sie nicht zögern, Tränengas oder Blendgranaten einzusetzen, mit Bedacht natürlich. Sie müssen sich schließlich mit der Wirkung dieser nicht-tödlichen Kampfmittel vertraut machen.

Wir haben heute einen Ehrengast zu Besuch ... Daryl Gates, den ehemaligen Chef der LAPD. Er gewährt uns Einblicke in 47 Jahre Berufserfahrung, wenn er uns auf unserem Weg über den Schießstand mit ein paar nützlichen Anregungen und Tips versorgt. Fragen Sie ihn ruhig, wenn Sie etwas auf dem Herzen haben. Schließlich und endlich besucht uns heute auch unser neuernannter Polizeichef, der das SWAT-Team in Aktion beobachten möchte. Er wird zukünftig als unser Kriseneinsatzleiter im Ernstfall fungieren, und deshalb sollten wir ihm einen guten ersten Eindruck vermitteln, meinen Sie nicht? Auch wenn das SWAT-Team versucht, für den jeweils schlimmsten möglichen Fall zu trainieren, so ist doch jeder Einsatz einzigartig und unvorhersehbar. Trainieren Sie hart, bleiben Sie wachsam, und rechnen Sie stets mit dem Unerwarteten.»



STRATEGIE

Dieser Übungseinsatz enthält alle Grundelemente eines Ernstfalls wie die Absperrung des Einsatzgebiets, das Anwenden von Eindring-Techniken, das taktische Vorrücken, die Feuerrichtlinien, die Geiselrettung und die Neutralisierung einer verdächtigen Person. Stellen Sie zunächst im Teamauswahlfenster einen Zugriffstrupp zusammen. (Lesen Sie den Abschnitt «Teamauswahl-Bildschirm», wenn Sie Näheres erfahren wollen.) Fordern Sie anschließend dieses Team für den aktiven Einsatz an. Machen Sie sich mit dem Markieren und Bewegen einzelner Polizeibeamter vertraut. Probieren Sie die Steuerelemente aus, indem Sie Ihren Einsatzkräften Befehle geben (sowohl mit eingerasteter als auch mit nicht eingerasteter «Ausführen»-Schaltfläche), zögern Sie nicht, das Kriseneinsatzteam und andere Einheiten hinzuziehen oder Chief Gates um Hinweise zu bitten.

DIE SWAT-AKTEN

Daryl Gates, der pensionierte Polizeichef des LAPD, erzählt Ihnen gerne die folgende Anekdote. Weil Schießstände so aufgebaut sind, daß sie Ernstfalleinsätze so genau wie möglich simulieren sollen, läßt das SWAT verdächtige Personen und Geiseln von Menschen darstellen und verwendet echte Munition. Chief Gates selbst wurde einmal aufgefordert, im Rahmen eines Übungseinsatzes als Gast eine Geisel zu spielen. Als eine Blendgranate in seiner unmittelbaren Nähe explodierte, bekam sein nagelneues weißes Hemd ein paar

Brandlöcher. Die SWAT-Polizeibeamten bogen sich vor Lachen und meinten, niemals zuvor etwas Komischeres gesehen zu haben. Und obwohl die Blendgranate sein brandneues Hemd ruinierte, sagt Chief Gates, die Sache habe ihm eigentlich Spaß gemacht. Er zögert nicht hinzuzufügen, daß der Vorfall sein vollständiges Vertrauen in die Arbeit der SWAT-Polizeibeamten in keiner Weise erschüttern konnte.

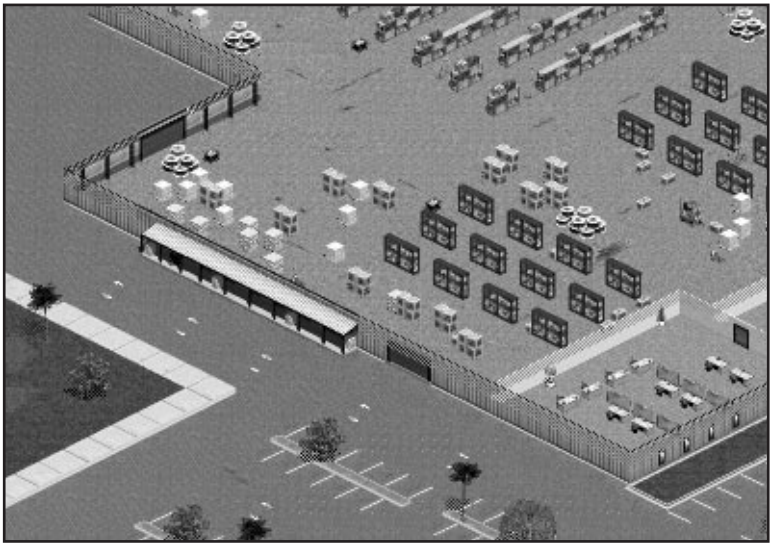
SWAT-MISSION NR. 2

LAGERHAUS-ÜBUNGSEINSATZ

11. Januar 1999
13:00 Uhr

EINLEITUNG

Dieser Übungseinsatz führt uns in ein leerstehendes Lagerhaus. Markossian wendet sich an das Team, das sich auf dem Parkplatz versammelt hat. Er gibt Anweisungen für den Übungseinsatz und warnt die Polizeibeamten, sie sollten weder Blendgranaten noch Tränengas einsetzen, weil «verdächtige Personen» und «Geiseln» von Zivilisten gespielt würden. Die Waffen sind mit Platzpatronen geladen.



MARKOSSIANS EINWEISUNG

Ok., Leute, laßt uns anfangen. Heute simulieren wir eine Geiselnahme, für die wir diese verlassene Lagerhalle als Trainingsraum benutzen. Ich möchte betonen, daß sich gleich nebenan die Grundschule befindet. Wäre das ein Ernstfall, dann wäre es Ihre vordringlichste Aufgabe, Pausenhof und Klassenzimmer zu sichern. Postieren Sie eine Scharfschützeneinheit so, daß sie einen guten Überblick und ausreichende Deckung hat. Dann, wenn die Verhandlungsbemühungen scheitern, dringen die Einsatzgruppen ein und sichern systematisch das Lagerhaus. Denken Sie daran, die Verstärkungen zurückhängen zu lassen, während Sie sich vorwärtsbewegen, aber halten Sie immer den gesamten Zug in Bewegung.

Die Simulation sieht mehrere Täter und Geiseln vor. Mein Dank gilt den Freunden und Ehefrauen, die sich bereit erklärt haben, diese Rollen zu übernehmen. Weil Zivilisten dabei sind, wurden Ihre Waffen heute nicht mit scharfer Munition geladen. Feuern Sie, wenn es notwendig ist, um die Beachtung der Vorschriften für den Schußwaffengebrauch zu üben, aber setzen Sie bitte möglichst weder Tränengas noch Blendgranaten ein. Ich möchte, daß Sie mir strategisches Denken und taktische Beweglichkeit vorführen.

STRATEGIE

Indem Sie ins Fenster des Krisenverhandlungsteams schalten, haben Sie die Möglichkeit, eine Sprechverbindung per Wurftelefon mit den verdächtigen Personen einzurichten. Sie können außerdem den Hubschrauber anfordern, damit er Beobachtungsrunden fliegt. Üben Sie die Postierung der Scharfschützen, um hochliegende, geschützte Stellungen zu finden, die sämtliche Fluchtwege überblicken. Die verdächtigen Personen schießen möglicherweise mit Platzpatronen auf Ihre Polizeibeamten, die sich im Falle eines Falles totstellen, auch wenn sie nicht wirklich verwundet worden sind. Ziel ist es, die Situation so gewaltfrei wie möglich unter Kontrolle zu bekommen, bevor die verdächtigen Personen das Fluchtfahrzeug erreichen. Gehen Sie rasch vor, oder das «verwundete» Opfer wird verbluten, ehe die Operation abgeschlossen ist.

DIE SWAT-AKTEN

Die Arbeit eines SWAT-Officers unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht von der eines normalen Polizisten. SWAT-Beamte reagieren zum Beispiel nicht in jedem Fall auf Hilferufe über Polizeifunk. Es wird besonders viel Wert auf Training gelegt, weil die Einsätze Teamarbeit so notwendig machen. Die Einsatzbefehle werden in der Regel nur im Krisenfall ausgesprochen, und kein Einsatz gleicht dem anderen. Das Training zielt auf die Ausbildung schneller Reflexe und auf Flexibilität im Vorgehen ab, die notwendig sind, um in einzigartigen Krisensituationen entsprechend zu reagieren.

Um das Vorgehen in einer Situation zu üben, in der Geiseln im großen Stil festgehalten werden, «leiht» sich das SWAT ein mehrstöckiges Gebäude und richtet einen Beobachtungsposten und eine taktische Einsatzzentrale ein. Eine oder mehrere verdächtige Personen mit Geiseln werden auf verschiedene Stationen verteilt. Dreißig oder vierzig Polizeibeamte, aufgeteilt in fünfköpfige Teams, sichern Raum um Raum und lassen Posten zurück. Obwohl Planung, Vorarbeiten und Einweisung der Einsatzkräfte den ganzen Tag dauern können, kann schließlich, wenn der Zugriff erfolgreich durchgeführt wird, eine einzelne Etage innerhalb von lediglich 25 Sekunden gesichert werden.

Manchmal bitten Polizeibeamten ihre Familienmitglieder, Geiseln zu spielen. Die Teilnahme an einem solchen Trainingseinsatz kann sogar beruhigend oder ermutigend auf Verwandte wirken, weil sie die professionellen, gekonnt durchgeführten Manöver und die Schutzausrüstung aus erster Hand begutachten können. Ein Officer hat einmal gesagt, die Teilnahme an einem Trainingseinsatz könne befreiend wirken. Denn wenn Sie etwas nicht kennen, machen Sie sich doch ein Bild davon, und dabei gehen Sie immer vom Schlimmsten aus.

SWAT-Mission Nr. 3

Vater-/Tochtertag

19. Januar 1999
11:15 Uhr

Einleitung

Ein geistesgestörter Mann streitet sich mit seiner Frau, zieht eine Waffe und verwundet sie. Sie rennt aus dem Haus und läßt dabei ihre sechsjährige Tochter zurück, die vom Vater als Geisel genommen wird. Das SWAT erscheint am Schauplatz des Geschehens und richtet sich auf der gegenüberliegenden Straßenseite ein, nachdem alle Anwohner evakuiert worden sind. Verdächtige Person und Geisel halten sich irgendwo im Haus (oder im Hof) auf.

Strategie

Um das kleine Mädchen unversehrt zu retten, müssen Sie unverzüglich einen Zugriffstrupp ins Haus (oder in den Hof) hineinbringen. Stellen Sie mit Hilfe des

Krisenverhandlungsteams eine Sprechverbindung her, soweit dies möglich ist. Möglicherweise erhalten Sie ein paar wertvolle Informationen. Sie sollten allerdings im Auge behalten, daß die verdächtige Person nicht bei klarem Verstand handelt. Der Verdächtige könnte jederzeit anfangen, um sich zu schießen — seien Sie darauf vorbereitet. Beachten Sie, daß Krisenverhandlungen immer dann automatisch beendet werden, wenn Schüsse fallen (egal, von welcher Seite sie abgefeuert wurden).

DIE SWAT-AKTEN

Diese Mission basiert auf einem authentischen SWAT-Einsatz. Unter dem Einfluß von Alkohol und Drogen war ein von seiner Familie getrennt lebender Ehemann mit einer .357 Magnum und einer .25 Automatik in die Wohnung seiner Frau eingedrungen und verlangte die Herausgabe der dreijährigen Tochter. Als seine Frau ablehnte, schoß er zuerst auf sie und dann auf ihre Schwester. Beide flohen aus der Wohnung und benachrichtigten die Polizei. Das SWAT wurde geschickt und konnte einen telefonischen Kontakt mit dem Mann herstellen.

Während der nachfolgenden Verhandlungen kam der Psychologe zu der Ansicht, daß die verdächtige Person bereit sei, das Kind umzubringen und dann Selbstmord zu begehen. SWAT-Polizeibeamte überbrachten eine Lieferung, die der Verdächtige gefordert hatte. Mit gezogener Waffe erschien er an der Vordertür. Weil das Kind offensichtlich in großer Gefahr schwebte, hatten die Scharfschützen grünes Licht, um bei Gelegenheit einzugreifen. Gerade als der Scharfschütze feuerte, drehte jedoch der Verdächtige seinen Kopf, und die Kugel streifte nur sein Ohr.

Der Mann rannte ins Haus zurück und den Flur hinunter, das Zugriffsteam dicht auf den Fersen. Der Verdächtige drehte sich um und feuerte aus allernächster Entfernung auf die Polizeibeamten. Irgendwie verfehlte er sie aber trotzdem. Schließlich konnte der Verdächtige ins Badezimmer zurückgetrieben werden, wo er zu seinem Schutz das kleine Mädchen hoch vor sein Gesicht hob und schrie: «Ich erschieße sie! Ich erschieße sie!»

Der Truppführer rief: «Lassen Sie das Kind los.» Als er das sagte, drehte sich der Verdächtige in die Richtung seiner Stimme, und der Aufklärer registrierte eine gerade mal drei Zentimeter große Lücke zum Ziel. Er feuerte eine Salve seiner MP5-Maschinenpistole und traf den Verdächtigen direkt neben dem Auge. Der Mann war sofort tot und stürzte zu Boden, aber der Truppführer konnte das fallende Kind auffangen. Alle drei Polizeibeamten bekamen die Ehrenmedaille verliehen, die höchste Auszeichnung für heldenhaften Einsatz, die ein SWAT-Officer empfangen kann.

SWAT-Mission Nr. 4

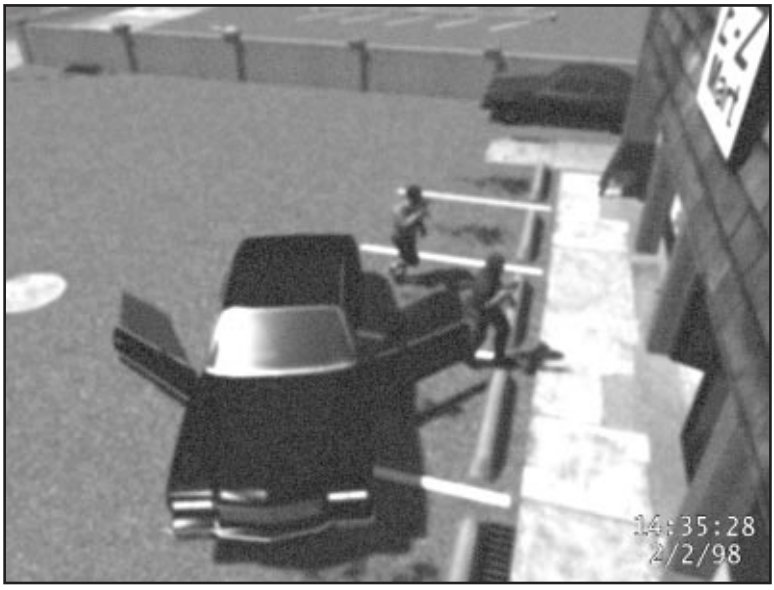
Kleiner Laden

2. Februar 1999

14:35 Uhr

Einleitung

Die Besitzerin eines kleinen Ladens ist ganz allein in ihrem Geschäft, als sie von zwei maskierten und bewaffneten Räubern überfallen wird. Es ist schon das fünfte Mal, daß ihr so etwas passiert, und jetzt hat sie endgültig genug davon. Auf vietnamesisch beschimpft sie die beiden.



STRATEGIE

Das SWAT sollte in bezug auf verdächtige Personen niemals voreilige Schlüsse ziehen. In dieser Mission ist es allesentscheidend, nichts als selbstverständlich vorauszusetzen. Mit etwas Glück ist es möglich, eine Sprechverbindung mit den (der) Verdächtigen herzustellen und mit Hilfe des Krisenverhandlungsteams eine friedliche Lösung auszuhandeln. Sie müssen eine Absperrung errichten, damit die Verdächtigen nicht etwa zu Fuß entkommen. Hubschrauberbeobachtungsflüge sind unter Umständen nützlich, wenn sich die Situation ins Freie verlagert. Lösungshinweis: Diese Mission kann sich auf drei verschiedene Arten entwickeln: Die Ladenbesitzerin ist die verdächtige Person, die Räuber sind die verdächtigen Personen oder alle sind verdächtige Personen!

DIE SWAT-AKTEN

Krisensituationen mit einer eingeschlossenen verdächtigen Person werden mit einer Mischung aus taktischem Vorgehen und Krisenverhandlungsstrategien gelöst. Weil jeder einzelne SWAT-Einsatz etwas gänzlich Neues ist, muß das Krisenverhandlungsteam anpassungsfähig sein und jede Situation aus sich heraus völlig neu beurteilen, statt sie mit anderen zu vergleichen.

Das Krisenverhandlungsteam (KVT) besteht aus fünf Mitgliedern. Der Team-Supervisor ist verantwortlich für die Koordination der Aktionen des KVT. Der Hauptunterhändler ist verantwortlich für die Herstellung und Aufrechterhaltung einer direkten Sprechverbindung mit der verdächtigen Person. Der stellvertretende Verhandlungsführer unterstützt den Hauptverhandlungsführer und führt außerdem ein Protokoll über den Verlauf des Geschehens. Der Untersuchungsbeamte sammelt Beweismaterial für die Staatsanwaltschaft, arbeitet ein Persönlichkeitsprofil der verdächtigen Person aus und recherchiert Daten aus Drittquellen. Der Psychologe schließlich berät den Team-Supervisor sowie den Hauptverhandlungsführer und bestimmt psychologische Verhaltensmuster der verdächtigen Personen und der Geiseln. Wegen der multikulturellen Einwohnerschaft von Los Angeles stehen außerdem Dolmetscher zur Verfügung, für den Fall, daß Personen beteiligt sind, die kein Englisch sprechen.

Unterstützt durch die Informationen, die vom Rest des Krisenverhandlungsteams gesammelt werden, versucht der Hauptverhandlungsführer, die verdächtige Person dazu zu bringen, eine Alternative zur gewaltsamen Lösung anzubieten. Wenn er das Vertrauen des Verdächtigen gewinnt, erhält der Verhandlungsführer die Kontrolle über die Situation und kann den Verdächtigen zur Kooperation bewegen. Deshalb ist es für das Krisenverhandlungsteam von äußerster Wichtigkeit, sich über das Motiv und die geistige Verfassung des Verdächtigen im Klaren zu sein. Geiselnehmer lassen sich in der Regel in drei Kategorien einteilen. Der «kriminelle Außenseiter» hat ein Verbrechen verübt und nimmt eine Geisel, wenn sein Fluchtweg abgeschnitten wird. Er wird für das Leben der Geisel im Vergleich zum «Soziopathen mit krimineller Energie» als geringere Bedrohung angesehen. Ein geisteskranker Geiselnehmer hingegen handelt nämlich häufig

irrational, ist depressiv und erlebt möglicherweise sogar ein Hochgefühl angesichts all der Aufmerksamkeit, die im zuteil wird. Die Verhandlungen mit einem Psychotiker sind hochkompliziert, weil er auf ein zu rationales Vorgehen nicht anspricht. Der «Terrorist» schließlich nimmt Geiseln aus politischen Motiven. In erfolgreichen Verhandlungen nimmt die Bereitschaft des Terroristen, für seine Sache zu sterben, allmählich ab, so daß sich andere als gewaltsame Lösungen anbieten können.

Das KVT gibt wertvolle Informationen über verdächtige Personen weiter, verschafft dem SWAT aber außerdem wertvolle Zeit, die von den taktischen Teams gebraucht wird, um Pläne und Strategien auszuarbeiten. Die taktischen Teams und das Krisenverhandlungsteam arbeiten beim Einsatz in Krisensituationen eng zusammen. Beide haben das gemeinsame Ziel, eine friedliche Lösung zu erreichen und auf Gewaltanwendung zu verzichten. Indem sie ihre Fertigkeiten und Strategien zu einem gemeinsamen und koordinierten Vorgehen kombinieren, versuchen SWAT und KVT, Spannungssituationen mit einem möglicherweise gewaltsamen Ausgang zu entschärfen und den Verlust unschuldigen Lebens zu verhindern.

SWAT-MISSION NR. 5

BANKRAUB

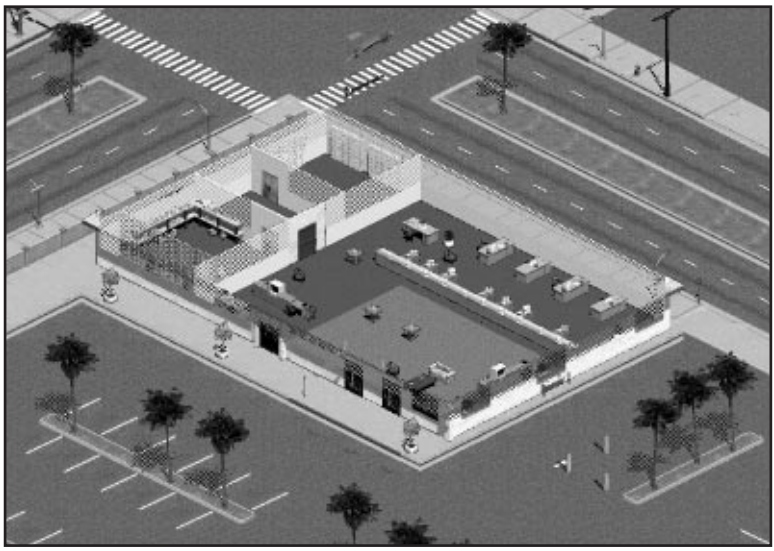
12. Februar 1999
10:05 Uhr

EINLEITUNG

In dieser Mission haben drei verdächtige Personen eine Bank überfallen. Die Polizei erschien am Tatort, bevor sie fliehen konnten. Als sie ihren Fluchtweg abgeschnitten sahen, rannten die Verdächtigen in das Bankgebäude zurück und nahmen Geiseln. Diesem Szenario liegt der gut dokumentierte Überfall auf eine Bank im Norden Hollywoods zugrunde. Banküberfälle finden häufig statt, wenn der letzte Tag des Monats auf einen Freitag fällt, weil die Banken dann zusätzliche Bargeldreserven für die Auszahlung von Gehaltsschecks bereit halten. Der Überfall in Nord-Hollywood trug sich am Freitag, dem 28. Februar 1997 zu.

STRATEGIE

Die Absperrung sollte das Bankgebäude, den zugehörigen Parkplatz und die angrenzende Straße umfassen. Verdächtige Personen und Geiseln halten sich in der Eingangshalle, im Schalterraum oder im Safe auf. Die Räuber sind schwer bewaffnet, sie verfügen über automatische Waffen und wahrscheinlich über Sprengstoffe. Hier geht es vordringlich um die Sicherheit der Geiseln. Möglicherweise wollen Sie deren Freilassung aushandeln. Stellen Sie eine Sprechverbindung her, und passen Sie auf, daß Sie die Verdächtigen nicht zu Gewalttaten verleiten. Stellen Sie sicher, daß Ihre Strategien Hand und Fuß haben. Sammeln Sie alle Beweismittel, die Ihnen bei der Ausführung Ihrer Arbeit helfen können.



DIE SWAT-AKTEN

Am Morgen des Freitag, 28. Februar 1997, überfielen zwei schwer bewaffnete Männer eine Filiale der Bank of America im Norden Hollywoods. Mit automatischen Waffen herumfuchtelnd und Befehle schreiend gelang es ihnen, Dutzende Angestellte und Bankkunden einzuschüchtern und im Safe der Bank zusammentreiben. Ein Augenzeuge, der in die Schießerei hineingeraten war, berichtete: «Sie hatten schwarze Masken über die Köpfe gezogen und waren ganz in Schwarz gekleidet, und sie hatten Munitionsgürtel umgeschnallt. Diese Typen waren auf einen Krieg vorbereitet.»

Als die Räuber mit Taschen voller Geld aus der Bank traten, wurden sie von Polizeibeamten beschossen, die mittlerweile am Schauplatz des Geschehens eingetroffen waren. Die Verdächtigen erwiderten das Feuer und zettelten ein ausgewachsenes Feuergefecht an. Einer der Verdächtigen sprang in einen weißen Sedan. Langsam kreuzte er über den Parkplatz. Sein Partner nahm das Fahrzeug als Deckung und schoß auf die Polizisten, während er beständig aus einem Munitionsvorrat im Kofferraum nachlud. Als der Wagen in die angrenzende Straße einbog, verließ der Schütze seine Deckung und lief den Bürgersteig entlang, während er weiterhin mit seiner AK-47 um sich schoß. Nachdem das Sturmgewehr mit einer Ladehemmung ausfiel, zog er eine halbautomatische Pistole und feuerte weiter auf die Polizisten. Als der Verdächtige erkannte, daß seine Flucht nicht gelingen würde, setzte er die Waffe unter sein Kinn und betätigte den Abzug. In diesem Augenblick feuerte ein uniformierter Streifenpolizist und traf den Verdächtigen in den Rücken. Wie vom Blitz getroffen stürzte dieser zu Boden. Der andere Schütze versuchte, mit Hilfe des weißen

Autos zu entkommen. Fünf Häuserblocks entfernt, nachdem er ein anderes Fahrzeug gerammt hatte, mußte der Verdächtige anhalten, weil die Polizei alle vier Reifen zerschossen hatte. Der humpelnde Schütze holte sich weitere Waffen aus dem offenen Kofferraum und versuchte dann, einen in der Nähe abgestellten unverschlossenen Lieferwagen zu stehlen. Er mühte sich allerdings vergeblich damit ab, ihn zu starten.

Jetzt erschienen die Beamten des SWAT und verwickelten den Verdächtigen in ein Feuergefecht. Durch die Windschutzscheibe und unter dem Fahrzeug hindurch schoß der Verdächtige mit seiner AK-47 zurück. Das SWAT forderte ihn auf, sich zu ergeben, aber zu diesem Zeitpunkt war der Schütze schon tödlich verwundet. Er starb kurze Zeit später auf der Straße. Obwohl die SWAT-Teams mit Hunden und einem Panzerfahrzeug stundenlang die gesamte Gegend durchkämmten, konnten keine weiteren Verdächtigen gefunden werden.

Das gesamte Gefecht wurde von Anfang an im Fernsehprogramm von Los Angeles live übertragen. Nachrichtenhubschrauber konnten schon die erste Schießerei filmen, nachdem die Verdächtigen die Bank verlassen hatten. Sie zeichneten auch die dramatische Rettung eines verletzten Officers auf. Drei Polizeibeamte in einem Streifenwagen eilten dem verletzten Officer zu Hilfe, der auf dem Parkplatz der Bank zu Boden gegangen war. Sie zogen ihn ins Auto, brachten ihn in Sicherheit und übergaben ihn einem wartenden Krankenwagen.

Die Polizei meldete, die Räuber seien mit Pistolen, Sturmgewehren und Schrotflinten ausgerüstet gewesen — im Wagen seien sogar noch mehr Waffen gefunden worden. Die automatischen Gewehre hatten es den Verdächtigen erlaubt, jeweils einhundert Schuß ohne Magazinwechsel abzugeben. Ihre eigenen Kugeln aus 9-mm-Pistolen, sagten Polizeibeamte, seien an den schußsicheren Westen der Verdächtigen abgeprallt und wirkungslos zu Boden gefallen. Tatsächlich war die Feuerüberlegenheit der Verdächtigen so groß, daß einige Officers sich sogar bemühten, sich in einem nahegelegenen Waffengeschäft besser auszurüsten. Der Besitzer dieses Waffengeschäfts berichtete: «Wir haben ihnen Munition verschafft, die in der Lage ist, jemanden mit schußsicherer Weste wenigstens ein bißchen anzuritzen.»

Nach dem Überfall und der anschließendem Schießerei befreiten SWAT-Polizeibeamte die Bankangestellten und Kunden aus dem Safe der Bank, in den sie eingeschlossen worden waren. Überraschenderweise waren lediglich die beiden Verdächtigen zu Tode gekommen. Ein rundes Dutzend Polizeibeamte wurde verwundet, ebenso ein paar Passanten und ein Hund.

SWAT-MISSION NR. 6

STARTBAHNSCHÜTZE

26. Februar 1999

15:20 Uhr

EINLEITUNG

Ein Mann betritt das Flughafenhotel und auf der obersten Etage einen Raum, dessen Tür offensteht. Das Zimmermädchen ist noch mit dem Aufräumen beschäftigt und fordert ihn zum Gehen auf. Er würdigt sie keines Blickes, geht zum Fenster und fängt in aller Seelenruhe an, ein Präzisionsgewehr zusammenzusetzen. Statt Angst zu haben, sympathisiert das Zimmermädchen mit dem Schützen. Offensichtlich sind ihr psychische Grenzzustände nicht fremd.

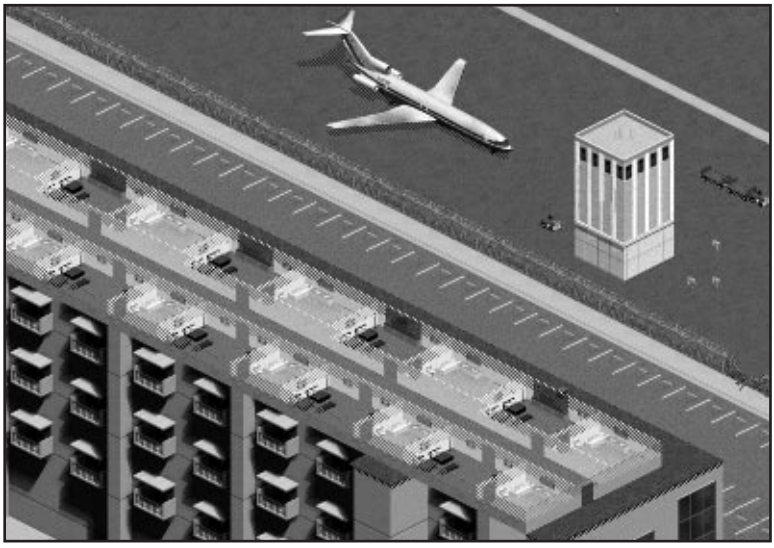
STRATEGIE

Die Geisel wird sich, wenn Sie ein wenig Geduld haben, von sich aus um Verhandlungen bemühen. Im Gespräch mit ihr bekommen Sie einen Eindruck von der Situation, mit der Sie es zu tun haben, aber Sie sollten gleichzeitig einen taktischen Zugriff vorbereiten. Weil der Verdächtige sich in der obersten Etage verschanzt hat, wählen Sie vielleicht den Weg über das Dach. Das ist eine Möglichkeit, solange Sie noch keinen Zugriffstrupp im Gebäude haben (das Dach ist noch aufgesetzt).

Fordern Sie den Hubschrauber an. Lassen Sie ihn landen und das Abseilteam aufnehmen. Jede Untereinheit mit wenigstens einem Officer, der eine Kletterausrüstung mitführt, kann sich abseilen oder schnell abseilen. Stellen Sie

sicher, daß die Anflugroute des Hubschraubers nicht am Fenster des Scharfschützen vorbeiführt, denn möglicherweise würde er auf den Helikopter feuern.

Wenn Sie Ihrerseits ein Scharfschützenteam einsetzen, sollten Sie mit dem vom SWAT standardisierten System zur Beschreibung von Gebäuden vertraut sein. Die Fenster in mehrstöckigen Gebäuden werden durchnumeriert, um die Zielerfassung zu erleichtern. Aus der Blickrichtung einer Person, die auf eine Front des jeweiligen Gebäudes blickt, werden die Fenster dieser Front von links nach rechts in aufsteigender Reihenfolge numeriert.



DIE SWAT-AKTEN

Diese Mission basiert auf einem Einsatz, der von SWAT-Polizeibeamten üblicherweise als «Der Regenbogenmann im Hyatt» bezeichnet wird. Der Regenbogenmann war eine stadtbekannte Persönlichkeit in Los Angeles. Häufig wurde er bei Sportveranstaltungen mit einer regenbogenfarbenen Perücke gesehen, wie er religiöse Gedichte rezitierte und versuchte, andere Menschen davon zu überzeugen, daß der Weltuntergang unmittelbar bevorstehe. Um seine Botschaft zu unterstreichen, drang er ins Hotel «LAX Airport Hyatt» ein und nahm eins der Zimmermädchen als Geisel. Es gelang ihr, sich im Badezimmer einzuschließen und die Polizei zu benachrichtigen. Das SWAT wurde eingesetzt und nahm die Verhandlungen auf.

Der Verdächtige verhielt sich widersprüchlich, stieß Drohungen aus, versicherte aber zur gleichen Zeit, er wolle niemandem ein Leid zufügen. Es ist äußerst

schwer, mit psychisch instabilen Personen zu verhandeln, weil sie nicht logisch denken oder reagieren. In diesem Fall hielt das Krisenverhandlungsteam jeden Versuch einer friedlichen Lösung auf dem Verhandlungsweg für zum Scheitern verurteilt, und das SWAT entschloß sich zum taktischen Zugriff. Letzten Endes wurde dabei eine Lösung erzielt, bei der niemand zu Schaden kam.

SWAT-Unterhändler müssen sich mit unvorhersehbaren Entwicklungen auseinandersetzen. Ab und zu entsteht eine seltsame Beziehung zwischen verdächtiger Person und Geisel. Man bezeichnet das Phänomen als das Stockholm-Syndrom, denn diese Art merkwürdiger Allianz konnte zuerst in der schwedischen Hauptstadt beobachtet werden, nachdem zwei Bankräuber sich vier Tage lang mit Geiseln in einem Safe verschanzt hatten. Als die Polizei den Tresorraum stürmte, stellten sich die Geiseln schützend vor ihre Entführer. Später heiratete eine der Geiseln sogar einen der Verdächtigen.

Psychologen sind der Überzeugung, daß sich das Stockholm-Syndrom aus der intensiven Todesangst eines Opfers heraus entwickelt. Es fängt tatsächlich an, so zu denken wie die verdächtige Person und entwickelt Sympathien für den Verdächtigen und seine Ideen. Weil der Überlebensinstinkt das rationale Verhalten der Geisel blockiert, fängt diese an, die Einstellungen des Geiselnehmers zu übernehmen. Nach einer Weile entwickelt sich ein starkes Band zwischen Geisel und verdächtiger Person, so daß die Geisel möglicherweise sogar Informationen der Polizei an die Geiselnehmer weitergibt. Verhandlungsführer müssen sich dieser Möglichkeit jederzeit bewußt sein.

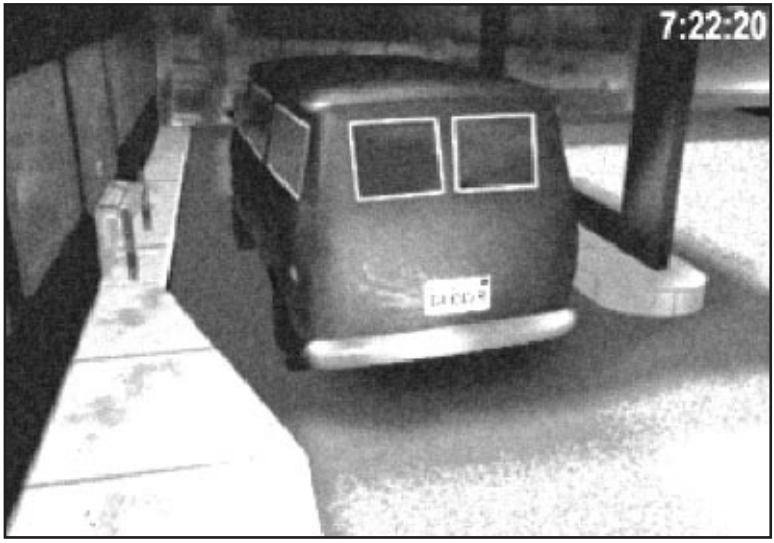
SWAT-Mission Nr. 7

Verhaftung mit hohem Risiko

2. März 1999
07:10 Uhr

Einleitung

Ermittlungsbeamte, die einen Bankraub untersuchen, stellen fest, daß die Außenkamera zur Tatzeit die Abfahrt eines Lieferwagens am Fahrzeugschalter aufgezeichnet hat. Durch eine Vergrößerung des Videobilds läßt sich das Nummernschild ablesen. Der Lieferwagen ist auf einen Mann zugelassen, der wegen verbotenen Waffenbesitzes und versuchten Bankraubs vorbestraft ist. Die Ermittlungsbeamten geben einen allgemeinen Fahndungsbefehl aus. Ein Officer entdeckt den Lieferwagen und verfolgt ihn bis in den Topanga Canyon. Weil die verdächtige Person wahrscheinlich schwerbewaffnet und gefährlich ist, wird das SWAT hinzugezogen, um die extrem riskante Verhaftung vorzunehmen.



STRATEGIE

Errichten Sie eine Absperrung um das fragliche Haus. Versuchen Sie, ein Wurftelefon hineinzubringen, oder fordern Sie die Bewohner mit einem Megaphon zum Herauskommen auf. Nach ein paar Minuten tritt ein Kind aus der Tür. Die Befragung ergibt wichtige Aufschlüsse über die restlichen Hausinsassen. Weil es durchaus möglich ist, daß die Verdächtigen versuchen, ins dichte Unterholz zu entkommen, sollten Sie den Hubschrauber für Beobachtungsflüge anfordern. Weil kein öffentliches Eigentum zerstört werden kann, könnten Sie außerdem das Panzerfahrzeug einsetzen, um sich Zutritt zu verschaffen, ohne daß das Ansehen des SWAT in der Öffentlichkeit beschädigt würde. Geben Sie aber auf die Kinder acht! Außerdem halten solche Gangster gerne jede Menge Benzinkanister bereit, und deshalb sollten Sie schon genau wissen, worauf Sie schießen.

DIE SWAT-AKTEN

In einem Referat über die strategischen Hintergründe, die bei der Bildung des SWAT eine Rolle spielten, sagte Daryl Gates: «Aus einer politischen Blickrichtung heraus begannen wir einzusehen, daß wir es bei der Verbrechensbekämpfung mit Entwicklungen zu tun bekamen, wie es sie vorher nie gegeben hatte — mit Sicherheit nicht im Laufe meiner Karriere. Wir waren der Überzeugung, daß wir, wenn wir die öffentliche Ordnung aufrechterhalten und für die Sicherheit unserer Bürger sorgen wollten, die Grundzüge der Polizeiarbeit in den Städten neu überdenken müßten.»

Eine der Situationen, auf die er damit Bezug nahm, war die Schießerei mit der «Symbionese Liberation Army». Im Februar 1974 war die Millionenerbin Patricia Hearst von der SLA gekidnappt worden. Im Mai desselben Jahres fanden zwei Polizeibeamte des SWAT einen Lieferwagen mit Flugblättern und Munition, die der terroristischen Gruppe zuzuordnen waren. Das SWAT plante daraufhin eine Durchsuchung aller Häuser in der näheren Umgebung des Fundorts. Möglicherweise hätte eine solche Aktion verheerende Folgen gehabt, wenn man das richtige Haus entdeckt und einfach an der Haustür geklingelt hätte. Zum Glück wurde in diesem Fall allerdings der Aussage einer Frau Glauben geschenkt, die berichtete, daß sie beim Besuch im Haus ihrer Tochter in der 54. Straße die Bewohner mit Kampfstiefeln, Armeehosen und umgeschnallten Munitionsgürteln habe herumlaufen sehen. Natürlich war ihr das verdächtig vorgekommen, und sie benachrichtigte die Polizei.

Das SWAT umstellte das Haus und versuchte mit Megaphon-Einsatz, die Insassen zum Herauskommen zu bewegen. Die aber beantworteten die

Aufforderung mit schwerem Gewehrfeuer. An die Einsatzkräfte wurde ebenfalls eine Feuererlaubnis ausgegeben, und der anschließende Schußwechsel zog sich über beinahe zwei Stunden hin. Irgendwann kam eine Frau aus dem Gebäude, und die Polizei stellte das Feuer lange genug ein, damit sie sich in Sicherheit bringen konnte. Gegen Ende der Schießerei brach im Haus Feuer aus, möglicherweise entzündet durch einen von Tränengaspatronen getroffenen Benzinkanister. Die Feuerwehr wurde benachrichtigt, kam aber nicht nahe genug an das Gebäude heran, weil die Verdächtigen immer noch feuerten. Dann explodierten im Haus aufgrund der Hitze Munitionsvorräte, und immer noch wollte sich keiner der Insassen ergeben. Nachdem schließlich alles vorbei war, hatten nur die sechs Verdächtigen den Tod gefunden. Bemerkenswerterweise waren weder Anwohner noch Polizeibeamte verletzt worden.

SWAT-Mission Nr. 8

Vorsicht, explosiv!

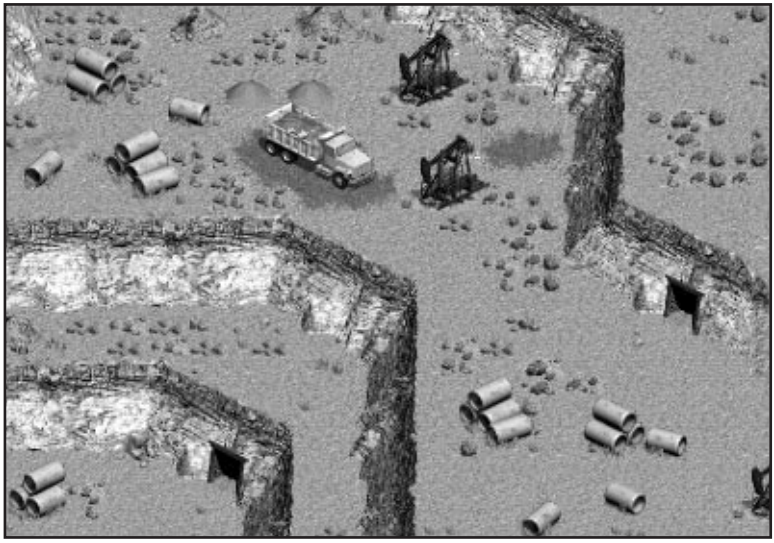
27 März 1999
12:25 Uhr

Einleitung

In einem Steinbruch draußen in der Wüste nehmen ein paar dunkle Gestalten Anweisungen entgegen und verteilen dann Dynamitladungen auf dem Gelände. Ein offensichtlicher Neuling im Umgang mit Sprengstoffen unter den Saboteuren sprengt sich versehentlich selbst in die Luft. Das SWAT wird gerufen. Man befürchtet, daß im Steinbruch noch mehr Sprengladungen angebracht worden sind, die entweder per Zeitzünder oder von einem versteckten Beobachter gezündet werden könnten.

STRATEGIE

Das SWAT muß den Bombenleger erreichen, bevor er den Zünder betätigen kann. Wenn Sie über trainierte Polizeihundeinheiten verfügen, dann sollten Sie sie in dieser Mission einsetzen. Die Hunde spüren die Dynamitladungen auf, die im Steinbruch angebracht worden sind. Entschärfen Sie die Sprengsätze, und sichern Sie sie als Beweismittel. Setzen Sie den Hubschrauber für Beobachtungsflüge ein — gegebenenfalls auch, um Teams abzuseilen, wenn sie nicht beschossen werden können. Bewachen Sie den Stolleneingang, damit die verdächtigen Personen nicht aus dem Steinbruch entkommen können.



DIE SWAT-AKTEN

Los Angeles dehnt sich viele Kilometer weit aus, begrenzt vor allem durch die Berge und das Meer. Aus diesem Grunde finden die meisten SWAT-Einsätze in städtischer Umgebung statt. Ein Zwischenfall zwang die Einheit allerdings dazu, sich auf vollkommen andere Bedingungen einzustellen. Man hatte einen Bericht erhalten, dem zufolge eine kriminelle Gruppe weit draußen in der Mojave-Wüste große Mengen von PCP herstellte. Nachdem die Designerdrogen produziert wären, hieß es, würde die Gruppe die illegalen Substanzen pfundweise auf Linienflügen nach New York schaffen.

SWAT-Informanten wußten zu berichten, es handele sich um acht Leute, schwer bewaffnet mit Mac-10-Maschinengewehren. Ihr Hauptquartier sei ein kleiner Schuppen, drei Meilen von der Hauptstraße entfernt und nur über einen staubigen Feldweg zu erreichen. Sie würden überall Wachen aufstellen, die Droge kochen und den Stoff dann in einen Lieferwagen laden, um ihn in Compton versandfertig zu verpacken.

Das SWAT beschloß, abseits der Hauptstraße zuzugreifen, um eine Verfolgungsjagd mit hohen Geschwindigkeiten und dem Einsatz automatischer Waffen auf jeden Fall zu vermeiden. Scharfschützenteams wurden von einem Hubschrauber eingeflogen. Sie sollten sich L-förmig an der Fahrtroute postieren und den Zugriff vorbereiten, indem sie die Reifen des verdächtigen Fahrzeugs zu zerschießen hätten. Allerdings hatte die Aufklärung tagsüber stattgefunden, und nun fand der eigentliche Zugriff nachts statt. Gewöhnt an städtische Umgebungen, die mit den Bedingungen in der Wüste wenig gemeinsam haben, verloren die Teams die Orientierung und liefen zunächst in die falsche Richtung.

Erst nach fünfzehn Minuten und mit Hilfe von Nachtsichtgeräten konnten sie sich wieder sammeln und ihre Stellungen einnehmen.

Dann erschienen die Zugriffstrupps vor Ort und gingen in Stellung. Drei Polizeihubschrauber waren fünf Meilen entfernt eingewiesen worden. Ihre Aufgabe war es, mit Wärmedetektoren, sogenannten «Fluors», das gesamte Gelände zu sondieren. Mit Hilfe der Fluors sollten die verdächtigen Personen ausgemacht werden, falls sie in die Wüste fliehen sollten. Kurz nach 3 Uhr morgens meldete der Wachposten an der Straße, daß ein offener Lieferwagen in Richtung des Teams unterwegs sei. Zu diesem Zeitpunkt merkten die Scharfschützen, daß ihre Funkgeräte nicht weit genug sendeten, um sich untereinander zu verständigen oder die Hubschrauber beziehungsweise die Zugriffstrupps zu erreichen. Schließlich nahmen sie Kontakt mit dem Tankfahrzeug für die Hubschrauber auf, das auf halbem Weg zwischen der Scharfschützen- und der Helikopterstellung geparkt war. Der Fahrer des Tankzugs erklärte sich bereit, als Vermittlungsstelle zu dienen.

Der Lieferwagen erschien vor Ort, aber nur zwei Leute stiegen aus. Sie trafen alle Vorbereitungen und begannen mit dem Kochen der Drogen. Die Polizeibeamten konnten den typischen Äthergeruch der PCP-Herstellung wahrnehmen. Daraufhin gab der leitende Sergeant den Befehl zum Abheben für die Hubschrauber. Obwohl sie in fünf Meilen Entfernung starteten, trug die Wüstenluft das Geräusch der Rotoren über die gesamte Entfernung. Als die Hubschrauber sich näherten, bekamen es die Verdächtigen mit der Angst zu tun. Die Scharfschützen zerschossen die Reifen ihres Lieferwagens, und die Verdächtigen flohen in die offene Wüste.

Der erste Hubschrauber erreichte das Gelände, und der Co-Pilot konnte die Verdächtigen mit Hilfe des «Fluor» ausmachen. Kurz darauf verlor er sie jedoch wieder, als der Hubschrauber nach links ausscherte, während sich die Verdächtigen nach rechts wendeten. In einem Abstand von ca. 90 Metern nahmen die Zugriffstrupps die Verfolgung auf, aber von ihrer kompletten Ausrüstung behindert, konnten sie die Verdächtigen nicht einholen. Sie feuerten Leuchtkörper, um die nähere Umgebung zu erhellen, konnten die Verdächtigen aber nicht mehr entdecken. Die Zugriffsfahrzeuge preschten ebenfalls durch die Wüste, waren aber noch zu weit entfernt. Zu allem Überfluß stellte sich heraus, daß ein gepanzertes Fahrzeug mit Rammvorrichtung im Sand nicht vorwärtskommt. Drei Meter neben der Straße blieb es stecken.

Um die Geschichte zu Ende zu erzählen: Gegen 7 Uhr morgens hatten die Beamten des SWAT die Verdächtigen immer noch nicht entdeckt. Die Wärmesuchgeräte zeigten in der Wüste jeden von der Sonne des Vortags erhitzten Felsbrocken, jede Schildkröte und jedes Kaninchenloch an ... — nur nicht die verdächtigen Personen. Die Beamten sammelten sich, fuhren nach Los Angeles zurück und dachten über die Fehler nach, die gemacht worden waren. Ungefähr fünf Stunden später entdeckte eine allein patrouillierende

Streifenbeamtin auf dem Highway zwei Männer, die ungefähr drei Meter vom Straßenrand entfernt entlangmarschierten. Sie sendete einen Funkspruch und bat um Unterstützung. Die hinzugezogenen Officers nahmen Äthergeruch an den Verdächtigen wahr und verhafteten beide.

Einer der SWAT-Officers, die an diesem Einsatz teilgenommen hatten, faßte zusammen: «Was ich am SWAT schätze, ist, daß wir aus unseren Fehlern lernen, wenn wir welche machen. Wir sind später aus eigener Initiative noch mal dort rausgefahren und haben Funkrelais installiert. Sollten wir noch einmal einen Einsatz in der Wüste haben, dann wissen wir, wie wir vorgehen und was wir mitnehmen müssen, um eine Operation erfolgreich durchzuführen. Wir sagen nicht einfach 'Verdammt noch mal, wir haben's versaut', und das war's dann. Wir lernen aus so einer Situation, gehen noch mal raus und versuchen es aufs Neue.»

SWAT-Mission Nr. 9

Überdosis auf dem Campingplatz

4. April 1999
16:40 Uhr

Einleitung

Ein Drogensüchtiger geht wie ein gefangenes Tier auf und ab. Auf einmal flippt er völlig aus und fängt an, alles mögliche kurz und klein zu schlagen. Er stößt einen Spiegel gegen einen Tisch und starrt anschließend auf sein Spiegelbild in der Scherbe, die er in der Hand hält. Plötzlich schlitzt er sich die Pulsadern auf und fällt zu Boden. Er umklammert das Telefon, wählt die Notrufnummer und stammelt unverständlich vor sich hin. Der Hörer fällt ihm blutverschmiert aus der Hand.

STRATEGIE

Als das SWAT am Schauplatz des Geschehens erscheint, liegt der Campingplatz ruhig da. Lassen Sie das Krisenverhandlungsteam ein Megaphon benutzen, um die Bewohner zum Herauskommen aufzufordern. Dringen Sie in das scheinbar unbewohnte Wohnmobil ein, und versuchen Sie, das Leben des Selbstmordkandidaten zu retten. Vergessen Sie nicht, den Wohnraum nach Beweismitteln zu durchsuchen. Wenn Sie den Verletzten hinaustragen, wird klar, daß jemand verhindern will, daß der Süchtige mit der Polizei spricht. Plötzlich wird das SWAT von außerhalb der Polizeiabsperrung angegriffen. Wenn Sie Scharfschützeneinheiten um den Platz herum postiert haben, dann lassen Sie diese die verdächtigen Personen in unmittelbarer Nähe der Polizeibeamten aufspüren. Lösungshinweis: Geben Sie auf die sogenannten «unbeteiligten» Passanten acht!

DIE SWAT-AKTEN

In den 80er Jahren waren befestigte «Crackhäuser» ein grassierendes Problem in den Städten. Im Rahmen ihres Feldzugs gegen Drogen bat die Präsidentengattin Nancy Reagan darum, das SWAT bei einer Drogenrazzia begleiten zu dürfen. Eskortiert von Chief Gates und in sicherer Entfernung in einem Wohnwagen untergebracht, konnte die «First Lady» zusehen, wie verdeckte Ermittler des SWAT Straßenkäufe tätigten.

Am Abend des gleichen Tages rückte das SWAT aus, um ein Crackhaus zu räumen. Mrs. Reagan bestand darauf, dabei zu sein. Als das SWAT das Gebäude mit Blendgranaten attackierte, war sie so überrascht von der Lärmentwicklung, daß sie vor Schreck quasi in die Arme des Chiefs sprang. Nachdem das Haus gesichert worden war, warf Mrs. Reagan einen Blick in die Räumlichkeiten. Das Ausmaß von Dreck und Verwahrlosung fand sie schockierend — so wie fast jeder, der Ähnliches zum ersten Mal sieht. Chief Gates weiß, wovon er spricht, wenn er von der schrecklichen Verzweiflung der Drogensüchtigen berichtet und davon, wie tief diese sinken können.

SWAT-MISSION NR. 10

AUFRUHR IM VALLEY

9 Mai 1999
14:25 Uhr

EINLEITUNG

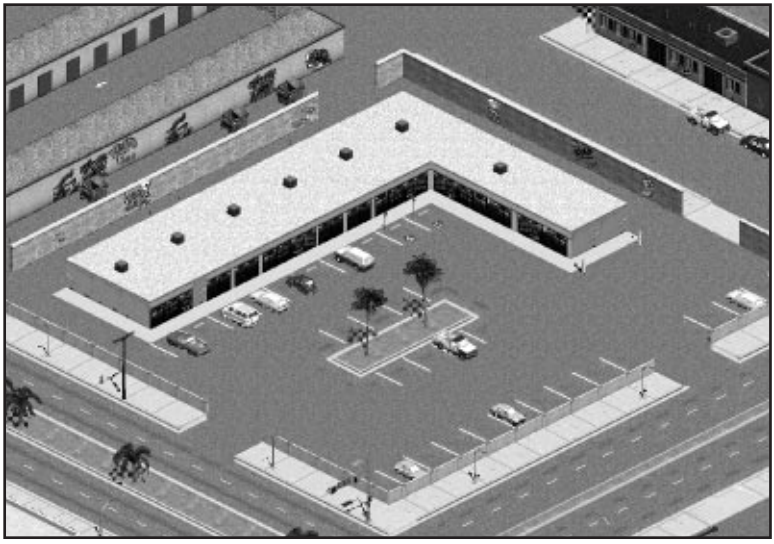
Der Missionseinsatz findet in einer Vorort-Einkaufsstraße statt. Terroristen zerschießen Schaufenster und stacheln die Menge zum Krawall auf. Ein Nachrichtenreporter verschlimmert die Situation noch mit seiner Vor-Ort-Berichterstattung. Irgend jemand installiert eine Rohrbombe, ein Auto fliegt in die Luft. Binnen kurzem bricht sich ein ausgewachsener Aufstand Bahn.

STRATEGIE

Hauptziel ist es, die Unruhen so schnell wie möglich unter Kontrolle zu bekommen. Weil es sich um eine ungewöhnliche Aufgabe handelt, müssen Sie verschiedene Taktiken anwenden. Setzen Sie bis zu sechs Einsatzteams ein, um die Welle der Gewalt zu brechen. Versuchen Sie, die Hauptanstifter zu identifizieren und sofort festzunehmen. Lassen Sie Ihre Beamten zwischen den Aufrührern und der Schaufensterfront Stellung beziehen, um so schnell wie möglich Plünderungen zu unterbinden.

Tränengas wird bei Straßenunruhen nicht mehr eingesetzt, weil es nicht immer in die beabsichtigte Richtung wirkt. Außerdem hat es eine Menge von Fällen gegeben, in denen Tränengasopfer das Department verklagt haben. Der Hubschrauber kann für Überwachungsaufgaben eingesetzt werden, und

Polizeihunde sind als psychologisches Einschüchterungsmittel nützlich. Versuchen Sie, ein oder zwei Rohrbomben als Beweismittel zu bergen. Schäden am Einkaufszentrum und Verletzungen von Zivilisten müssen auf ein Minimum begrenzt werden. Wenn Sie der Situation nicht Herr werden, dann wird die Nationalgarde hinzugezogen. Diese drastische Maßnahme setzt Ihrer Karriere (und gleichzeitig der Kampagne) ein jähes Ende.



DIE SWAT-AKTEN

29. April 1992. Gerade sind die Polizeibeamten freigesprochen worden, die wegen des Schlagstockeinsatzes im Rodney-King-Fall vor Gericht gestanden hatten. Erbost über den Richterspruch zerren Schläger einen Mann aus seinem Lastwagen und prügeln ihn bis zur Bewußtlosigkeit. So begannen die Los-Angeles-Unruhen. Nachdem sie vorbei sind, haben 53 Menschen ihr Leben verloren. Mehr als 600 Häuser sind vom Feuer verschlungen worden, und die Stadt spricht von einem Schadensaufkommen in Höhe von mehr als einer Milliarde Dollar.

Obwohl keine Absicht unterstellt werden kann, fachten Nachrichtenreporter die Sache dennoch an, indem Sie Möchtegern-Plünderer über die interessantesten Ziele informierten. Doch auch die Medienvertreter verzeichneten Verluste. Wenigstens drei Nachrichtenhubschrauber wurden von Kugeln getroffen, und viele Reporter wurden verprügelt und ausgeraubt.

Während der Unruhen stellte die Polizei wiederholt Sicherheitsketten auf, um die Menge zu zerstreuen, aber häufig hatten sich die Aufständischen zu weit verteilt. Polizeibeamte versuchten, Plünderer am Zerstören und Ausrauben von Schaufenstern sowie am anschließenden Feuerlegen zu hindern. Nach den

Beobachtungen eines Officers waren es in der Mehrzahl der Fälle wenige Gang-Mitglieder, die die Brände verursachten. Diese Theorie wurde untermauert, als ein Fahrzeug beschlagnahmt wurde, in dessen Kofferraum eine ganze Kiste mit Molotow-Cocktails lag.

Das LAPD forscht ständig nach neuen Möglichkeiten des Vorgehens bei Unruhesituationen. Die gesamte eingesetzte Ausrüstung wird sorgfältig geprüft und vom Department und dem Polizeichef zugelassen, bevor sie zum Einsatz kommt. Ein Beispiel für nicht tödliche Munition, die im Rahmen von Straßenunruhen eingesetzt wird, ist das Gummigeschoß. Es wird in Bodenrichtung vor die Füße der Aufständischen abgefeuert, soll abprallen und sie gegen die Beine treffen. Ein weiteres Beispiel sind die sogenannten Stingballs — Blendgranaten, die beim Aufprall kleine Gummischeiben streuen. Der «Stingball» hat eine beschränkte, kontrollierbare Wirkung und kann, anders als ein Tränengasbehälter, nicht aufgenommen und zurückgeworfen werden. Beide Mittel werden von der Polizei allerdings nur dann eingesetzt, wenn sie beschossen oder mit Steinen und Flaschen beworfen wird.

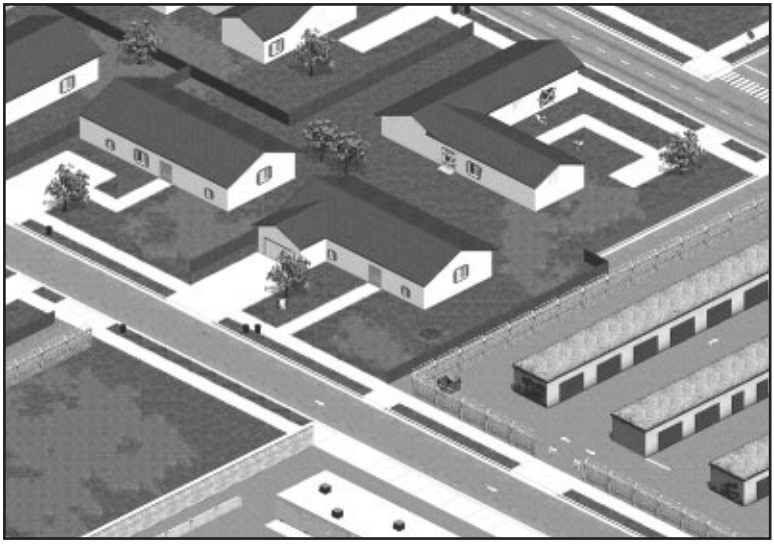
SWAT-MISSION NR. 11

VORSTADT

9. Mai 1999
17:15 Uhr

EINLEITUNG

Während die Abschlußbesprechung des Einsatzes bei den Unruhen noch läuft, kommt ein Einsatzbefehl herein, der von einer verdächtigen Person berichtet, die in der Nähe derselben Einkaufsstraße herumstreicht. Das SWAT wird ins Valley zurückgeschickt, um die Sache zu untersuchen. Es gibt mehrere Örtlichkeiten innerhalb des abgesteckten Bezirks, an denen sich Verdächtige verstecken können. Ihre Aufgabe ist es, verdächtige Personen aufzuspüren und dabei Anwohner und ihr Eigentum sowie andere Zivilisten vor Schaden zu bewahren.



STRATEGIE

Wenn Sie das Krisenverhandlungsteam anweisen, einen Anruf per Megaphon durchzuführen, dann treten möglicherweise die Anwohner vor ihre Türen, und Sie können sie in Sicherheit bringen. Die Verdächtigen verstecken sich entweder in dem verlassenen Haus, in der Lagerhalle oder dem Wohnhaus. Wenn auch nur einer der Verdächtigen sich im Wohnhaus aufhält, könnte er den Mann und die Frau, die dort leben, als Geiseln nehmen. Das KVT kann mit Hilfe des Haustelefons eine Sprechverbindung herstellen. Gehen Sie so weit auf die Forderungen des Verdächtigen ein, wie Sie es verantworten können.

Polizeihunde sind auf jeden Fall von Nutzen, wenn es um das Aufspüren der Verdächtigen in ihren Verstecken geht. Der Hubschrauber kann für Beobachtungsflüge eingesetzt werden, wenn er nicht beschossen werden kann. Das Panzerfahrzeug steht für diesen Einsatz nicht zur Verfügung.

DIE SWAT-AKTEN

Kennt man den Aufenthaltsort einer verdächtigen Person, dann heißt das nicht unbedingt, daß man eine Verhaftung durchführen kann. Bei einem Einsatz bekam das SWAT einen Haftbefehl der Mordkommission, der gegen einen Mann ausgestellt war, der im Zusammenhang mit dem Fememord an einem anderen Gang-Mitglied gesucht wurde. Zeugen hatten den Verdächtigen in einem einstöckigen Gebäude verschwinden sehen. Das SWAT erschien am Tatort und forderte jedermann zum Herauskommen auf. Die Familie trat vor die Tür und beteuerte, es sei niemand mehr im Haus. Das Krisenverhandlungsteam ließ das Telefon im Gebäude läuten, aber niemand nahm den Hörer ab. Nach einer weiteren Megaphon-Durchsage schoß das SWAT Tränengaspatronen ins Haus. Keine Reaktion. Auch eine weitere Salve mit Tränengas brachte kein Ergebnis. Daraufhin drang der Zugriffstrupp ins Haus ein. Die Beamten sicherten das Gebäude, konnten aber niemanden entdecken. Allerdings stellten sie fest, daß sich jemand an der Luke zum Dachboden zu schaffen gemacht hatte.

Der kleinste Officer unter den Einsatzkräften war knapp 1,75 Meter groß und wog ungefähr 63 Kilogramm. Er wurde aus seiner hochgelegenen Scharfschützenstellung herbeigerufen, setzte seine Gasmaske auf und ging ins Haus. Dort kletterte er in den Kriechboden und stellte fest, daß der nur knapp 40 Zentimeter hoch und breit war — zu eng, um mit schußsicherer Weste hineinzukrabbeln. Er legte Weste und Helm ab und kletterte, nur mit Gasmaske und Handfeuerwaffe ausgerüstet, erneut auf die Leiter. Er zwängte sich in den Kriechboden, der so eng war, daß nicht einmal die Taschenlampe ihn vollständig beleuchten konnte.

Ohne weitere Rückendeckung schob sich der Officer halbwegs durch den Gang und entdeckte den Verdächtigen, der sich am Ende zwischen zwei Dachbalken versteckte. Er hatte sich ganz bis zum Ende des Dachbodens durchgezwängt, wo ein Abzug ins Freie führte. Deshalb hatte ihm auch das Tränengas nichts anhaben können. Der Officer forderte den Verdächtigen auf, mit erhobenen Händen herauszukommen. Der rührte sich aber nicht. Der Officer wiederholte seine Aufforderung. Wiederum keine Antwort. Daraufhin wies der Truppführer den Officer zum Rückzug an. Das SWAT stellte ein Außenleiter an, entfernte die Abzugshaube von außen und ließ von Hand ein paar Tränengaskanister durch den Schacht in der Nähe des Verdächtigen fallen. Endlich krabbelte dieser durch die Bodenluke zurück ins Haus — direkt in die Arme der wartenden Polizeibeamten.

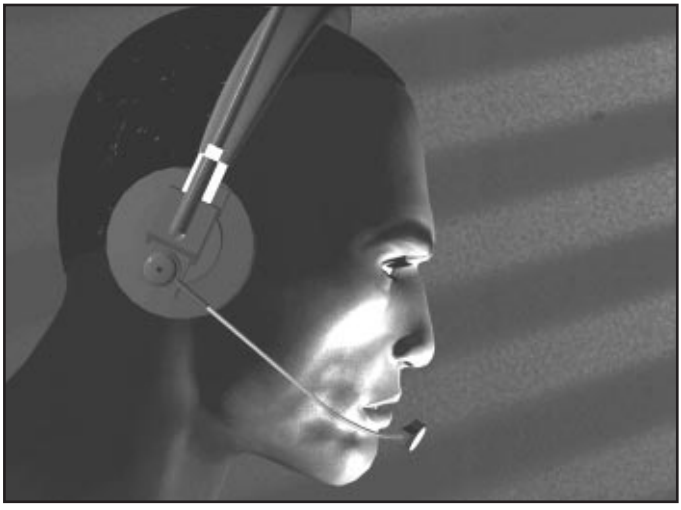
SWAT-MISSION NR. 12

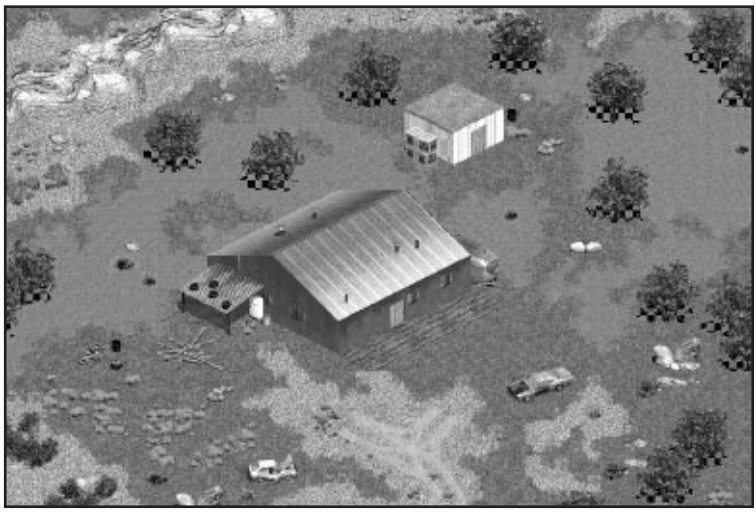
HÄUSLICHER STREIT

12. Mai 1999
06:05 Uhr

EINLEITUNG

Auf der Notrufleitung läuft ein Hilferuf ein. Der Anrufer meldet, daß bei einer häuslichen Auseinandersetzung Schüsse gefallen seien. Dann legt er sofort auf. Weil man die verdächtige Person für bewaffnet und möglicherweise gefährlich hält, wird der Einsatz dem SWAT übertragen.





STRATEGIE

Alles erscheint ruhig, als das SWAT am Ort des Geschehens eintrifft. Auf der Türmatte schläft friedlich ein Hund und Alvarez fragt sich, ob tatsächlich Schüsse abgefeuert worden sind. Wenn die Officers sich anschleichen, dann vermeiden sie möglicherweise, daß der Hund bellt und die Bewohner auf die Anwesenheit des SWAT aufmerksam macht. Sie können auch entscheiden, daß das KVT im Haus anrufen oder die Bewohner per Megaphon zum Herauskommen auffordern soll.

Die Herausforderung für das SWAT besteht darin, die Erwachsenen und Kinder möglichst unverletzt in Schutzhaft zu nehmen. Die entzündlichen Materialien im Schuppen stellen ein zusätzliches Risiko dar. Das SWAT kann hier das Panzerfahrzeug einsetzen und den Hubschrauber für Überwachungsflüge heranziehen. Polizeihunde könnten nützlich werden, um den Hund zu bändigen sowie die verdächtigen Personen aufzuspüren und zu neutralisieren. Wie immer sollten Sie nach Beweismitteln Ausschau halten.

DIE SWAT-AKTEN

In den frühen 80er Jahren erwarb das SWAT zum symbolischen Preis von einem Dollar ein gepanzertes Fahrzeug vom Department of Energy. Der Panzer wurde zum Rammfahrzeug umgebaut, indem man ein Stahlgestänge und eine Stahlplatte (auf die ein Smiley aufgemalt ist) vorne am Fahrzeug befestigte. Das Panzerfahrzeug wird vornehmlich eingesetzt, um in befestigte Crackhäuser einzubrechen, deren Türen und Fenster mit Stahlbewehrungen verbarrikadiert worden sind. Drogenkäufer werfen dort ihr Geld durch einen kleinen Schlitz in der Tür und warten, daß der Dealer im Gegenzug den Stoff herausreicht. Auf diese Weise kann niemand den Dealer identifizieren.

Chief Daryl Gates saß während der Jungfernfahrt im Cockpit des Panzerfahrzeugs. Er wollte sicherstellen, daß er selbst an Ort und Stelle eingreifen könnte, falls es öffentliche Proteste geben sollte. Der Einsatz war ein taktischer Erfolg mit dem Schönheitsfehler, daß der Dealer seinen Drogenvorrat erschöpft und kurz vor Ankunft des SWAT das Haus verlassen hatte, um Nachschub zu besorgen. Die Ramme verschaffte den Zutritt zum Haus, aber dort konnten kaum irgendwelche Beweismittel sichergestellt werden.

Chief Gates bemerkt dazu: «Eine Sache, die wir daraus gelernt haben, ist, daß wir zunächst ein wenig mehr Vorarbeit leisten und schon im Vorfeld sicherstellen müssen, daß sich keine Kinder im Haus aufhalten, daß tatsächlich Drogen vorhanden sind, daß der Zugriff im direkten Zusammenhang mit einem Verkauf erfolgt. So lernen wir bei jedem einzelnen Einsatz hinzu. Ich habe für den Einsatz der Ramme eine Menge Kritik einstecken müssen, aber sie hat sich als überaus effektiv erwiesen.»

SWAT-Mission Nr. 13

Anwaltskanzlei

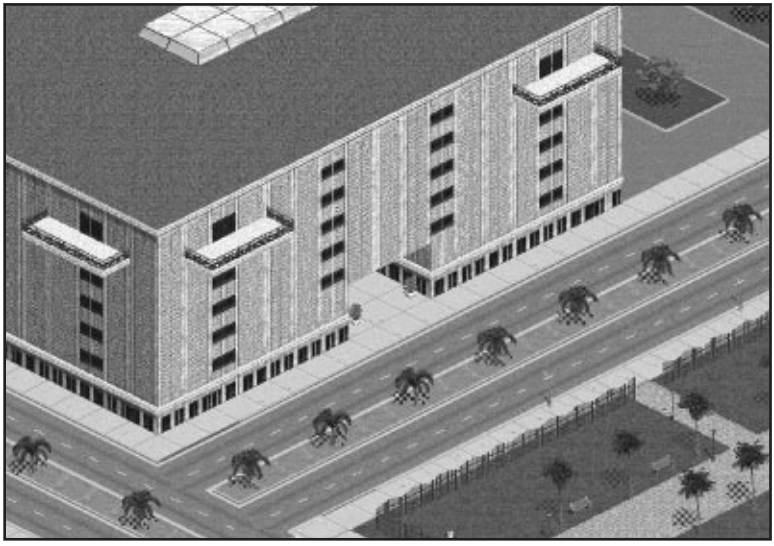
20. Mai 1999
13:40 Uhr

Einleitung

Ein Mann tritt in den Empfangsbereich einer Anwaltskanzlei. Er streitet mit der Sekretärin, die ihm den Zutritt verweigert und die ihm droht, das Sicherheitspersonal zu benachrichtigen. Daraufhin hält ihr der Mann eine Pistole unter die Nase und zwingt sie, ihn in ein Anwaltsbüro hineinzulassen.

Strategie

Zu Beginn weiß das SWAT lediglich, auf welcher Etage das Einsatzziel liegt, nicht aber, in welchem Büro. Möglicherweise kann das Krisenverhandlungsteam etwas Licht in die Sache bringen, aber nur, wenn Sie mit dem vom SWAT eingesetzten Standardsystem zur Identifizierung von Gebäuden vertraut sind. (Lesen Sie den entsprechenden Abschnitt im Glossar.) Andernfalls muß die Etage geräumt und Raum für Raum gesichert werden. Der Zugriff kann über den Balkon oder vom Erdgeschoß aus erfolgen. Bringen Sie Scharfschützen in Stellung, um die Fenster zu überwachen. Lösungshinweis: Ziehen Sie in Betracht, daß der Anwalt selbst etwas zu verbergen haben könnte.



DIE SWAT-AKTEN

Diese Mission basiert auf einem Vorfall, der sich vor mehreren Jahren ereignet hat. Ein Mann hatte damals eine Klage gegen seinen Arbeitgeber angestrengt. Als die Entscheidung des Gerichts nicht so ausfiel, wie er es erhofft hatte, hielt er das für den Fehler seines Anwalts. Er marschierte also in die Anwaltskanzlei im 32. Stock eines Bürogebäudes in Los Angeles. Die Kanzlei umfaßte einen Empfangs- und einen Wartebereich, das Konferenzzimmer und einen Flur nach rechts mit den Türen zu den übrigen Büros. Weil die Sache sich an einem Sonntag abspielte, war lediglich die Sekretärin anwesend. Der Verdächtige behauptete, er habe eine Waffe und Sprengstoff in seinem Rucksack. Er zwang die Sekretärin ins Konferenzzimmer und verschloß beide Zugangstüren. Damit handelte es sich um eine Geiselnahme.

Als das SWAT ankam, leitete es als erstes die Übergabe eines Wurftelefons in die Wege. Die Rückendeckung sicherte dabei die eine Tür, und der Truppführer legte das Wurftelefon vor der anderen ab. Dann zog er sich zurück. Der Verhandlungsführer forderte den Verdächtigen mit Hilfe des Megaphons auf, sich das Telefon zu holen. Der Verdächtige ließ daraufhin die Geisel die Tür öffnen. Er hielt sie fest, damit sie nicht weglaufen konnte, blieb aber sorgfältig hinter ihr verborgen, damit er nicht etwa Zielfläche für einen Scharfschützen bot. Die Geisel zog das Telefon in das Konferenzzimmer hinein. Mit Hilfe der nun eingerichteten Sprechverbindung forderte der Verdächtige Nahrungsmittel, die auf die gleiche Weise wie das Telefon bereitgestellt wurden. Dann verlangte er Geld. Weil es Sonntag war, mußte ein Polizeibeamter seine Kreditkarte benutzen, um an einem Kartenschalter so viel abzuheben, wie auf diesem Wege möglich ist. Auch das Geld wurde übergeben. Der Verdächtige war weder zu Verhandlungen

bereit — außer natürlich zu denen, die seine Forderungen betrafen — noch wollte er die Geisel freilassen.

Nach fünf oder sechs Stunden ergebnisloser Hinhaltetaktik erhielt das SWAT die Erlaubnis, sich mit Hilfe von Sprengkörpern Zutritt zum Konferenzzimmer zu verschaffen. Dazu wurden Sprengstoffexperten hinzugezogen. Sie inspizierten eine höhere Etage und fanden eine Tür, die mit der des Konferenzraums identisch war. So konnten sie genau bestimmen, wie stark die Ladung sein mußte, um ein Loch in die Tür zu sprengen, das groß genug sein würde, damit Einsatzkräfte es zum Eindringen benutzen könnten. Sie formten eine entsprechende Ladung aus Sprengschnur und befestigten sie auf einer Pappe, die an der Tür angebracht werden sollte. Das wurde dann lautlos erledigt, und die Zündschnur wurde durch den gesamten Empfangsbereich hindurch verlegt.

Dann wurde der dynamische Zugriff vorbereitet. Das Zugriffsteam beschloß allerdings, ein Ablenkungsmanöver zu inszenieren, weil die Beamten das Risiko nicht eingehen wollten, daß sich die Geisel möglicherweise direkt hinter der Tür aufhalten könnte, wenn die Sprengladung explodierte. Deshalb forderten sie einen Hubschrauber an, der in die Nähe des Fensters fliegen sollte. Natürlich würden die Leute drinnen zum Fenster gehen und nachsehen, was da los ist.

Auf das verabredete Signal hin brachte das Zugriffsteam die Sprengladung zur Detonation. Die zweite Tür wurde aufgesprengt, und das Team rannte durch die Halle und drängte durch das Loch in der Tür. Die Rückendeckung drang mit erhobener Waffe als erste ein. In der hintersten Ecke kauerte der Verdächtige mit der Geisel als Deckung. Die Rückendeckung zielte auf ihn und schrie: «Zeigen Sie Ihre Hände». Ein weiterer Officer riß die Sekretärin zur Seite und brachte sie nach draußen in Sicherheit. Zwei weitere Angreifer nahmen den Verdächtigen in Haft.

SWAT-MISSION NR. 14

ANSCHLAG IM STADTPARK

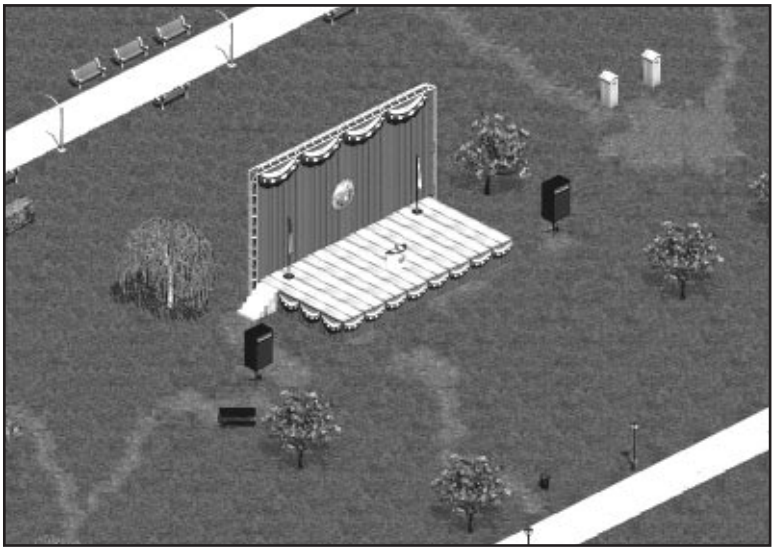
24. Mai 1999
13:55 Uhr

EINLEITUNG

Ein hübscher Sonntagnachmittag im Stadtpark. Ganze Familien und einzelne Pärchen sitzen überall auf dem Rasen. Ein Mann verkauft Luftballons an die Kinder. Ein grauer Sedan mit Regierungskennzeichen fährt vor, und ein Sicherheitsbeamter steigt aus, gefolgt vom Bürgermeister. SWAT-Beamte vor Ort sind für den Personenschutz abgestellt. Es gibt Gerüchte, nach denen ein Anschlag geplant sei. Stellen Sie also sicher, daß alle Einsatzkräfte achtsam bleiben.

STRATEGIE

Verteilen Sie Ihre Einsatzkräfte im Park, und achten Sie auf verdächtige Aktivitäten. Die terroristischen Scharfschützen werden versuchen, dem SWAT aus dem Weg zu gehen und geeignete Schützenpositionen zu besetzen. Versuchen Sie, so unauffällig wie möglich vorzugehen, damit die Passanten nicht in Panik geraten. Setzen Sie den Hubschrauber für Überwachungsflüge und das Abseilen von Einsatzteams ein. Beschlagnahmen Sie alle Waffen, die Sie finden können. Sie müssen den Anschlag auf den Bürgermeister verhindern, sonst ist es aus mit Ihrer Karriere (und der Kampagne).



DIE SWAT-AKTEN

Die vorrangige Aufgabe eines SWAT-Officers besteht darin, Krisensituationen zu bewältigen, für die ihn seine speziellen Fertigkeiten und sein Training prädestinieren. Allerdings kümmert sich das SWAT-Team um weitere Verantwortungsbereiche und verbringt den größten Teil seiner Zeit mit diesen anderen Aufgaben. Jeder SWAT-Officer ist verpflichtet, seine körperliche Leistungsfähigkeit aufrechtzuerhalten. Zu diesem Zweck verbringt er die erste Stunde jeder Dienstschicht im Kraftraum. Zusätzlich sind zwei Tage in der Woche speziellen Trainingseinheiten gewidmet, die wichtige Fertigkeiten verbessern helfen sollen.

Ist das SWAT-Team weder im Einsatz noch im Training, dann stehen seine Beamten für Dienste der sogenannten Verbrechensvorbeugung zur Verfügung. Sämtliche Fälle von Kriminalität im Großraum Los Angeles werden von LAPD-Statistikern aufgezeichnet und analysiert, um wiederkehrende Grundstrukturen herauszuarbeiten. Hat ein Mitarbeiter der statistischen Abteilung einen kriminellen Trend für einen bestimmten Bezirk erkannt, dann informiert er den Captain der Metropolitan Division, der seinerseits ein zweiköpfiges SWAT-Team abstellt, um im entsprechenden Bezirk zu patrouillieren.

Eine der Aufgaben des SWAT ist es, Personenschutz für hochgestellte Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens bereitzustellen. Der Schutz solcher wichtiger Besucher wird mit Hilfe einer Kombination dreier grundlegender Strategien gewährleistet: Sicherheitsbeamte auf erhöhtem Posten, fest postierte Sicherheitsbeamte und Motorradeskorten. Damit die Sicherheitsmaßnahmen wirklich greifen, muß an alle möglichen Gefahren für den jeweiligen

Würdenträger gedacht werden. Eine genaue Inspektion des Fahrplans, der Fahrtroute und des umliegenden Gebiets ist unbedingt notwendig, wenn das Leben hochgestellter Persönlichkeiten und das unschuldiger Passanten geschützt werden soll.

SWAT-MISSION NR. 15

METROSTATION

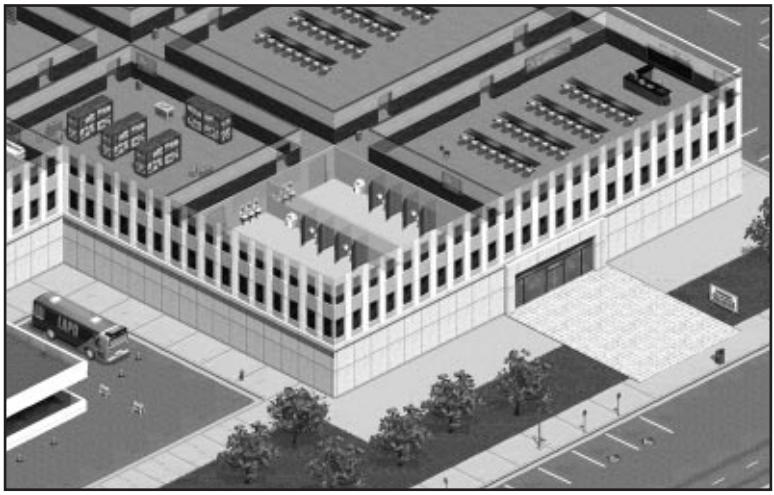
3. Juni 1999
14:50 Uhr

EINLEITUNG

Der Chief hält sich in seinem Büro in der Metro-Polizeistation auf und gibt der Presse ein Interview. Die Medienvertreter stellen ihm Fragen im Zusammenhang mit dem kürzlich verübten Attentatsversuch auf den Bürgermeister. Plötzlich hört der Chief draußen Schüsse. Über die Sprechanlage kann Markossian gerade noch mitteilen, daß die Metrostation überfallen wird.

STRATEGIE

Diese Mission geht sofort los, ohne daß Sie zuerst im Teamauswahlfenster landen. Als erstes werden Sie feststellen, daß der Chief nun selbst im Spiel ist, sozusagen als selbständiges Ein-Mann-Team. Sie müssen dafür sorgen, daß er am Leben bleibt, damit Mission und Kampagne erfolgreich abgeschlossen werden können. Automatisch sind im Rahmen dieser Mission fünf Ihrer Untereinheiten im aktiven Einsatz. Als erstes gilt es, den Chief auszurüsten (obwohl der laut Vorgabe ebenfalls einen Colt 1911 besitzt). Dann sollten Sie darauf achtgeben, die Medienvertreter zu schützen. Auch der Bürgermeister erscheint am Tatort. Es ist wichtig, daß er ebenfalls am Leben bleibt. Säubern Sie die Metro-Polizeistation von Terroristen, indem Sie alle Mittel ausschöpfen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Wenn Sie diese Mission bewältigen, werden sich in der Abschlußbesprechung alle verbliebenen Rätsel klären und alle losen Enden zu einer vollständigen Geschichte verbinden.



FÜNF AUGEN MISSIONSERKLÄRUNG

Die folgenden sieben Verpflichtungen stehen für die Grundsätze, die jedes Mitglied der «Fünf Augen» unter Einsatz seines Lebens stets zu befolgen gelobt.

1. **Uneingeschränkte Hingabe und Unterwerfung unter die Grundwerte der «Fünf Augen»: Umwelt, Bildung, Elektrizität, Gleichheit und Ekstase.**

2. **Die Festlegung auf die Überzeugung, daß Mitglieder einer Gruppe als Team funktionieren müssen und der Gesamterfolg jeder Mission das direkte Ergebnis einer aufeinander abgestimmten, gemeinsamen Leistung der einzelnen Gruppenmitglieder ist.**

3. **Die weitreichende und unumstößliche Verpflichtung gegenüber der menschlichen Seele, die in die feste Überzeugung mündet, daß alle zur Verfügung stehenden Mittel eingesetzt werden dürfen, um die spirituelle Erweckung und die Erleuchtung voranzutreiben.**

4. **Die Anerkennung der Tatsache, daß wir Teil eines größeren Ganzen, der «Fünf Augen» sind. Daß unser Erfolg in großem Maße von der Unterstützung durch die «Fünf Augen» und ihre einzelnen Organisationszweige abhängt.**

5. **Die Überzeugung, daß beständiges und intensives Training unverzichtbar für den Erfolg in sämtlichen Einsatzbereichen der Gruppe ist.**

6. **Die nie nachlassende Anstrengung jedes einzelnen Gruppenmitglieds, den hohen Anforderungen geistiger, spiritueller und körperlicher Art im Rahmen unserer Grundsätze jederzeit gerecht zu werden.**

7. **Die dauerhafte Prüfung und ehrliche Infragestellung der eigenen inneren Einstellung, um sich gegen Anflüge von Selbstgefälligkeit, Feigheit und Mittelmäßigkeit zu schützen.**

KURZVORSTELLUNG DES TERRORISMUS

Terroristen gibt es in vielerlei Formen, vom plumpen Gesinnungslumpen bis zum abgebrühten Gewohnheitsverbrecher, der die Arbeit der Polizei genau kennengelernt hat. Knastbanden trainieren Anti-Polizei-Taktiken sogar während der Inhaftierung. Sie bereiten sich auf Waffendiebstähle vor, üben das Verhalten in Polizeikontrollen und trainieren, was zu tun ist, wenn es zu einer Auseinandersetzung mit der Polizei kommt. Sie versuchen, sich Schutzwesten und ausgereifte Waffensysteme zu besorgen — vorzugsweise automatische und halbautomatische. Man vermutet, daß einige dieser Waffen aus Einbrüchen in militärische Einrichtungen stammen.

Eine Überzeugung, der viele Terrorgruppen anhängen, ist die, daß die lokalen und nationalen Regierungsbehörden Feinde sind, die bekämpft und schließlich zerschlagen werden müssen. Amerikanische Terroristen gehören im allgemeinen zum paramilitärischen Typ, der sich für Waffen und Überlebenstechniken interessiert. Sie horten Nahrungsmittel, Waffen und Munition. Viele von ihnen verfügen über reiche militärische Erfahrungen aus ihrer Zeit beim Marine Corps, den Special Forces oder anderen Sondereinsatzgruppen. Ihre weitreichenden Kenntnisse machen sie noch gefährlicher für die Gesellschaft.

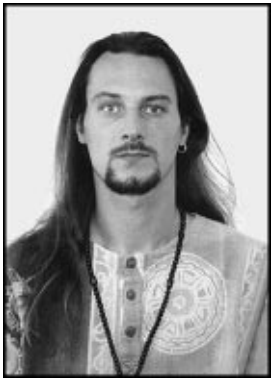
Einige der größeren terroristischen Vereinigungen besitzen Wochenendlager, abgeschiedene Örtlichkeiten auf dem Land, wo Unterholz und unwegsames Gelände ihre Aktivitäten vor der Öffentlichkeit und den Nachforschungen der Sicherheitsbehörden verbergen. Diese Lager sind im Grunde Ausbildungslager im kleinen Maßstab, in denen Terroristen das trainieren, was sie irgendwann unter echten Bedingungen durchzuführen gedenken.

Folgt man der Überzeugung eines SWAT-Sergeants, dann sind amerikanische Terroristen in der Regel Einzelgänger aus ländlichen Gemeinden, die irgendwelchen scheinreligiösen Kulten anhängen und sich von der Gesellschaft vollständig abgeschottet haben. Sie würden am liebsten ohne Einmischung der Strafverfolgungsbehörden oder anderer Regulierungseinrichtungen wie der Finanzbehörde leben. Viele weigern sich, Steuern zu zahlen, und sie lehnen alles ab, was nicht völlig mit ihren Überzeugungen übereinstimmt. Der Sergeant faßte es folgendermaßen zusammen: «Im allgemeinen sind das echte Verlierer.»

DIE WICHTIGSTEN TERRORISTEN

BASHO

Basho ist ein hochrangiger Anführer im Rat der «Fünf Augen». Obwohl er seinen Gefolgsleuten nicht viel über sein Vorleben erzählt, vermuten diese, daß er wohl einen herben Schicksalsschlag und einen bedeutsamen Verlust hat einstecken müssen, bevor er seinen seelischen Frieden im Schutz der Vereinigung wiederfand. Seine Ausstrahlung und der ernsthafte Glaube an die spirituellen Werte der «Fünf Augen» haben ihm eine Menge Anhänger verschafft. Bashos rauhe, ehrliche Stimme öffnet ihm Herz und Hirn seiner Gefolgsleute. Jeder einzelne hofft, durch seine Lehren den Weg zur Erleuchtung zu finden.



DANTE

Ihr eigener Spielcharakter bei den Terroristenpartien ist Dante, der Vorsitzende der zweiten Kongregation und Bashos rechte Hand. Geboren unter dem Namen Andrew Sommerset Fielding hat Dante eine Ausbildung an einer Eliteuniversität genossen — Studienschwerpunkte waren Östliche Religionen und Philosophie, außerdem Englische Literatur im Nebenfach. Obwohl es ihm gelang, «summa cum laude» abzuschließen, hatte er Schwierigkeiten, eine adäquate Stellung auf seinem Gebiet zu finden. Die Widersprüche zwischen seinem behüteten Aufwachsen in einer elitären Umgebung und seinen persönlichen Überzeugungen bereiteten ihm eine Menge seelischer Spannungen, die er nur mit Drogen- und Alkoholmißbrauch zu dämpfen wußte. Basho entdeckte ihn, als er auf dem absoluten Nullpunkt angekommen schien. Er erkannte Dantes Intelligenz, seine leidenschaftliche Natur und glühende Durchsetzungskraft und vertraute ihn der Obhut der «Fünf Augen» an.

TERRORISTISCHE MISSION NR. 1

INDOKTRINATION

11. Juli 1999

10:15 Uhr

DIE FÜNF AUGEN WACHEN

Welche Feuer harren unserer Fackeln?
Brennt, lernt! Denkt um, werdet wiedergeboren!
- Basho

OPERATIONSZIEL

Über eine Computer-Videoverbindung stellt sich Basho als Führer der «Fünf Augen» vor. Er berichtet der versammelten Gruppe, daß sie für eine Reihe von Operationen trainiert, die einen Aufruhr in Los Angeles verursachen sollen. Dann stellt er seinen Stellvertreter Dante vor. Es handelt sich um den von Ihnen geführten Spielcharakter, der die Einsatzgruppen auswählt, ausrüstet und im Einsatz befehligt. Die erste Operation ist ein Trainingseinsatz. Die Terroristen sind mit Platzpatronen und Handgranaten-Attrappen ausgerüstet. Ziel ist es, Geiseln zu nehmen und zu bewachen sowie gleichzeitig einem simulierten SWAT-Team über einen bestimmten Zeitraum Paroli zu bieten.

STRATEGIE

In dieser Trainingsoperation soll Ihre neu formierte Gruppe Geiseln nehmen und niemanden entkommen lassen. Dann müssen Sie die vorgeblichen SWAT-Einsatzkräfte zurückschlagen (hoffentlich ohne dabei einen der Terroristenfreunde zu verletzen) und die eigene Gefangennahme über einen bestimmten Zeitraum verhindern. Probieren Sie Verschiedenes aus, und machen Sie sich mit den Grundzügen der Geiselnahme, der Bewegung und des Schießens vertraut.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 2

CAMPINGPLATZ-TRAINING

21. Juli 1999
09:30 Uhr

MITTEN IM EISKALTEN SCHLUND

Steht die Blume des Todes,
eine Jungfrau aus Eis,
Ihre Blüten sind Feuer
- Basho

OPERATIONSZIEL

Dieser Übungseinsatz findet auf einem Campingplatz statt, der sich im Besitz der «Fünf Augen» befindet. Diesmal sind die Waffen mit scharfer Munition geladen. Ziel ist es, die drei Wohnmobile zu stürmen und alle Insassen als Geiseln zu nehmen.

STRATEGIE

Wenn Sie diese Mission bereits gespielt haben, dann wissen Sie, daß das D-Platoon zu einem Überraschungsbesuch im Trainingslager der Terroristen hereinschneit. Haben Sie die Mission noch nicht gespielt, dann rufen Sie sich ins Gedächtnis zurück, daß in der Einleitung zu diesem Kapitel darauf aufmerksam gemacht wurde, daß Lösungshinweise enthalten sind. Ihr eigentliches Ziel im Rahmen dieser Operation ist, in die Wüste zu entkommen, sobald das SWAT auftaucht. Einer der Wagen, die am Straßenrand geparkt sind, kann als Fluchtfahrzeug eingesetzt werden, oder die Terroristen fliehen zu Fuß.

Stellen Sie sicher, daß keines der Kinder vom SWAT gefangen wird, weil die Terroristen natürlich auf gar keinen Fall wollen, daß ihre Kinder in die Hände autoritärer Pflegeeltern geraten. Wenn Kinder zu Schaden kommen oder vom SWAT «gerettet» werden, bestraft Basho alle Terroristen, die an dieser Operation teilgenommen haben, indem er sie von der Teilnahme am nächsten Einsatz ausschließt.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 3

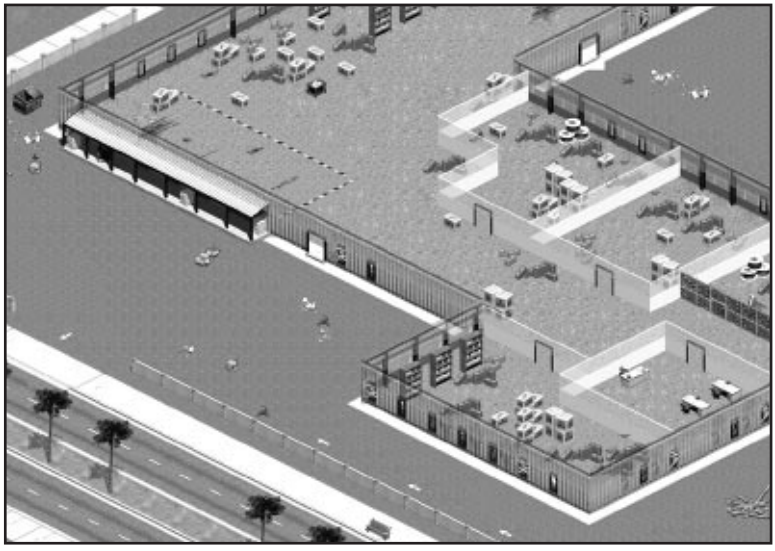
WAFFENLAGER DER GANGSTER

4. August 1999
16:20 Uhr

Die Hand aus Metall,
Eingehüllt in Wein oder Blut.
Geschmiedet in Haß,
Dient sie der Liebe als Werkzeug.
- Basho

OPERATIONSZIEL

Basho weist die «Fünf Augen» an, das Waffenlager von Gangstern in einem verlassenen Lagerhaus zu überfallen. Wenn Sie dort einbrechen, die Wachen überwältigen, die Waffen aufladen und entkommen können, ehe das SWAT auf der Bildfläche erscheint, dann wird das eigene Waffenlager kräftig aufgestockt, ohne daß es etwas kostet.



STRATEGIE

Nur wenige Terroristen werden mit Hilfe des Fahrzeugs entkommen können, deshalb sollten Sie entsprechend planen. Eine erfolgversprechende Strategie ist es, schnell einzudringen, alle Wachen zu neutralisieren, die Waffen in den Lieferwagen zu stopfen und schnellstens wieder abzuhauen. Alle eingesammelten Waffen gehen automatisch in Ihr Hauptwaffenlager ein.

Terroristen können unbewaffnete Verdächtige als Geiseln nehmen. Sollten sich allerdings irgendwelche Gangster ergeben, dann sind auch sie geeignete Opfer. Außerdem besteht die Möglichkeit, daß die Gangster, wenn das SWAT auftaucht, Seite an Seite mit den Terroristen gegen die Polizeibeamten kämpfen. Nehmen Sie zur Kenntnis, daß Basho alle Terroristen, die an dieser Operation teilgenommen haben, von der Teilnahme an der nächsten Mission ausschließen wird, falls gar keine Waffen erobert werden.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 4

AUFGEFLOGEN

22. August 1999
07:10 Uhr

Ausblicke im Nebel,
Geister der verschwommenen Unwissenheit,
Ich fliehe vor Euch voller Scham
- Basho

OPERATIONSZIEL

Basho setzt die Terroristen beim Anbau und Verkauf von Marihuana ein. Er hat einen Tip bekommen, das SWAT sei auf dem Weg zur Farm. Die Terroristen sollen hinausfahren und alle Beweismittel beseitigen. Niemand darf verschwinden, bevor nicht auch das letzte Hanfpflänzchen vernichtet worden ist.

STRATEGIE

Stellen Sie Wachen auf, und verminen Sie die Felder mit Sprengfallen, um etwas Zeit zu gewinnen und ein wenig Schutz gegen die SWAT-Attacke zu haben. Setzen Sie die Hanfpflanzungen mit Hilfe des Benzins im Schuppen in Brand. Lassen Sie ein Fluchtfahrzeug bereitstellen, das den Terroristen hilft zu entkommen.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 5

BESETZUNG DES KRANKENHAUSES

22. August 1999
15:05 Uhr

"Tut mir leid, aber wir haben hier einen Notfall."
- Dante

OPERATIONSZIEL

Dante ruft Basho an und erzählt ihm, daß bei der Drogenoperation ein Kind verwundet worden ist. Basho verweigert die Erlaubnis, das Kind in die Notfallaufnahme zu bringen. Nachdem er aufgelegt hat, hält Dante sich nicht an die Befehle und sagt, er übernähme die ganze Verantwortung. Die Terroristen bringen das verletzte Kind zur Behandlung ins Krankenhaus.

STRATEGIE

Das ist die erste terroristische Operation, in deren Rahmen die Krisenverhandlungen eine wichtige Rolle spielen können. Wenn Sie wollen, versuchen Sie Geld oder Nahrungsmittel herauszuschlagen, die Sie mit den Geiseln teilen können (in der Hoffnung, sie auf Ihre Seite zu ziehen). Im besten Falle erreichen Sie, daß das Kind von einem Arzt behandelt wird. Nehmen Sie es dafür zunächst als Geisel, und bringen Sie es in die Notfallaufnahme. Finden Sie dann einen Arzt oder eine Ärztin, und nehmen Sie ihn bzw. sie als Geisel. Stecken Sie beide, Kind und Doktor, zur Beaufsichtigung in denselben Raum. Wenn Sie niemanden verletzen, wird der Doktor die Wunden des Kinds behandeln. Planen Sie eine Fluchtroute, aber stellen Sie sicher, daß Sie auch das Kind gesund herausbekommen, sonst ist die Kampagne vorbei. Passen Sie auch auf den Sicherheitsbeamten auf!

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 6

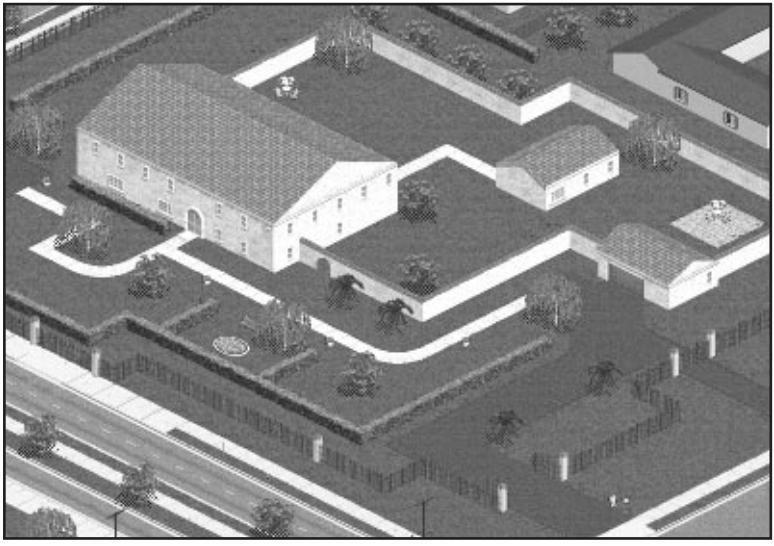
TAMMANYS ENTFÜHRUNG

6. September 1999
17:45 Uhr

Umweltauge:
Wenn ein sehnsüchtiger Geist begehrt,
Dann zerbricht die azurblaue Schale.
- Basho

OPERATIONSZIEL

Basho erläutert die geplante Entführung eines Großindustriellen namens Samuel Tammany. Die Terroristen sollen in sein Haus eindringen, ihn gefangennehmen und in ein sicheres Versteck der Terroristen bringen.



STRATEGIE

Dringen Sie ohne Zeitverlust und ohne gesehen zu werden ins Haus ein. Finden Sie Tammany, und nehmen Sie ihn als Geisel. Machen Sie sich aber nicht die Mühe, andere Familienmitglieder oder Bedienstete als Geiseln zu nehmen. Wenn Sie nicht schnell genug agieren, dann taucht das SWAT auf und macht Ihnen Probleme. Verhandeln Sie, wenn Sie wollen, aber vergessen Sie nicht, daß es Ihr Hauptziel ist, Tammany dort hinauszubekommen. Wenn wenigstens ein Terrorist mit dem Wirtschaftsführer gemeinsam entkommt, dann geht die Kampagne weiter, andernfalls macht Basho den Laden dicht und schickt alle nach Hause. Ein Fluchtfahrzeug ist bei diesem Einsatz in der Nähe geparkt, und natürlich können die Terroristen — wie immer — auch die Flucht zu Fuß antreten.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 7

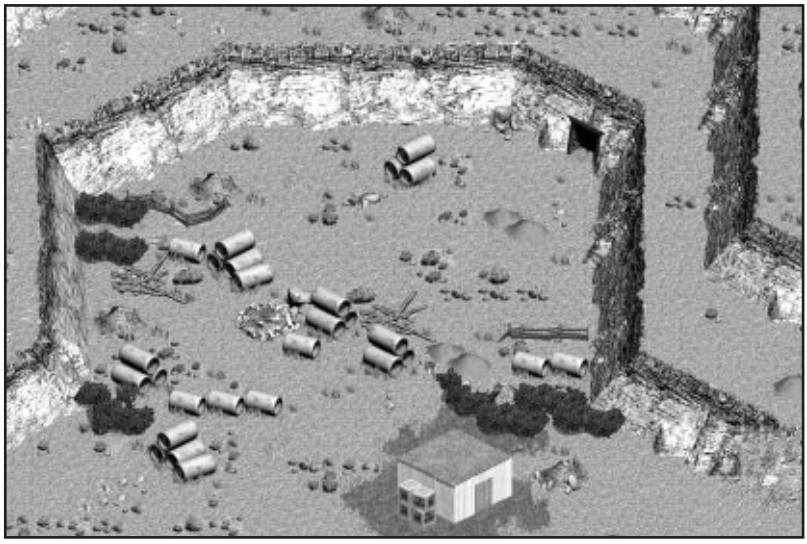
LÖSEGELD

8. September 1999
11:20 Uhr

"Gut. Wenigstens sparen wir uns diesmal Bashos furchtbares Gedicht."
— Dante

OPERATIONSZIEL

Basho hat von Tammanys Familie Lösegeld verlangt. Tammanys Anwalt soll zum Einsatzpunkt herauskommen — allein, um zwei Uhr am folgenden Tag — und das Lösegeld übergeben. Basho will außerdem, daß Tammanys aufgezeichnetes Geständnis einer Reihe von Umweltverbrechen über den lokalen Fernsehsender ausgestrahlt wird. Doch plötzlich wird die Videoverbindung mit Basho unterbrochen.



STRATEGIE

Stellen Sie sicher, daß ein oder zwei Scharfschützen am Ausgang des Fluchttunnels postiert sind. Die Terroristen müssen entweder mit dem Videoband oder mit Tammany entkommen, damit die Kampagne fortgesetzt werden kann. Natürlich kann auch das Einstreichen des Lösegelds keinesfalls schaden. Bringen Sie Tammany ins Freie. Das SWAT wird im Gegenzug einen Officer mit dem Geld schicken. Seien Sie darauf vorbereitet, daß dieser Officer möglicherweise versucht, sich die Geisel zu schnappen. Wenn der Terrorist die Geisel im Anschluß an die Geldübergabe nicht losläßt, dann wird möglicherweise ein SWAT-Scharfschütze die erste Gelegenheit nutzen, um diesen Terroristen mit einem gezielten Schuß niederzustrecken. Wenn der Terrorist den Austausch abgewickelt und die Geisel freigelassen hat, kann er versuchen, das Geld in Sicherheit zu bringen. Das SWAT wird sich nicht zurückziehen, und es entsteht eine Pattsituation. Versuchen Sie, so viele Terroristen wie möglich aus dem Tunnel heraus und in die wartenden Fluchtfahrzeuge zu bekommen.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 8

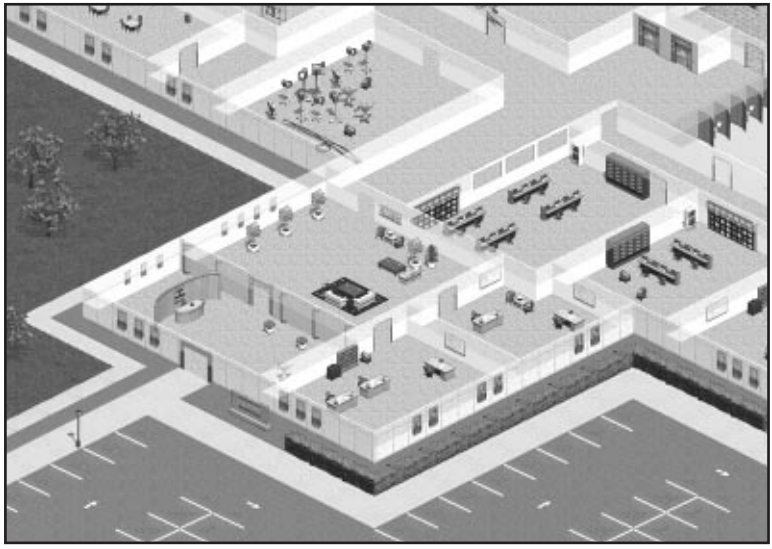
FERNSEHSENDER

9. September 1999
10:55 Uhr

Elektrischer Strom
Tiefblaue Funken schimmern im Auge des Sturms
Speien die Wahrheit heraus und lachen ihre Wut
- Basho

OPERATIONSZIEL

Das Ziel dieser Mission sind die Besetzung des Fernsehsenders und die Überredung des Programmdirektors — wenn Sie ihn gefunden haben —, das Videoband mit Tammanys Geständnis zu senden.



STRATEGIE

Finden Sie den Programmdirektor des Senders. Es stellt sich heraus, daß er dem Stockholm-Syndrom keinesfalls erliegen wird. Um ihn zur Ausstrahlung des Videos zu zwingen, müssen die Terroristen eine Geisel oder einen Passanten bedrohen. Sollte der Programmdirektor getötet werden oder das SWAT eingreifen, bevor das Band ausgestrahlt worden ist, dann beendet Basho die Kampagne. Nehmen Sie sich vor der Sicherheitswache in acht.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 9

VALLEY-FREIBEUTER

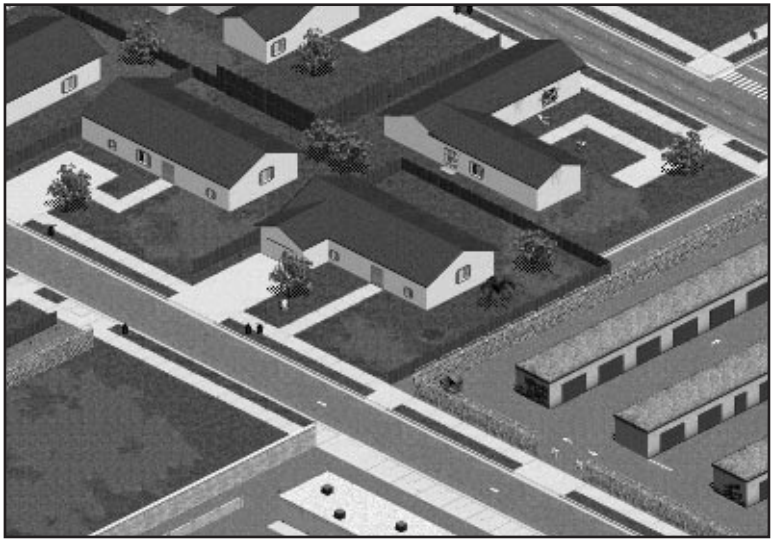
1. Oktober 1999
16:25 Uhr

"Gleichheit wird nur dann erreicht werden, wenn jedes Lebewesen in Einklang mit den Bedürfnissen der Natur lebt."

- Basho

OPERATIONSZIEL

Basho erläutert seinen Plan, in ein wirklich finsteres Viertel vorzudringen und eine Bande auszuschalten, die Designerdrogen herstellt und verkauft. Offensichtlich gibt es einen Streit zwischen Basho und den sogenannten Skanks ... — aber warum?



STRATEGIE

Die Drogengangster gehören zu einer Skinheadgruppe, die sich «Skanks» nennt und die Überlegenheit der weißen Rasse predigt. Das SWAT wird eingesetzt, und die ganze Sache entwickelt sich zum Dreiparteienkrieg. Ziel ist es, ins Crackhaus einzubrechen, den Ober-Skank zu finden und schließlich mit möglichst vielen Überlebenden zu entkommen.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 10

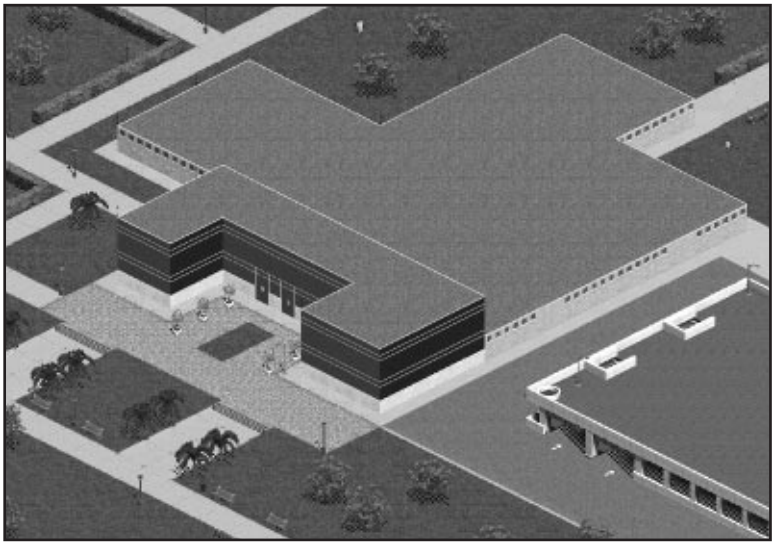
ANWERBUNG AN DER UNI

19. Oktober 1999
09:15 Uhr

Kälber im Schlachthof
Erheben vorwurfsvolle Augen
Zum Himmel, wo Schwalben
mit den Flügeln schlagen
— Basho

OPERATIONSZIEL

Basho ist hocherfreut über die Reaktionen der Öffentlichkeit auf die Operationen der «Fünf Augen». Er sagt, es würde Zeit, die eigenen Reihen mit neuen Kräften zu verstärken, die an der Universität angeworben werden sollen. Ziel ist es, so viele Studenten wie möglich für die eigene Sache zu gewinnen und mit ihnen gemeinsam vom Campus zu entkommen.



STRATEGIE

Hier handelt es sich um ein umfangreiches Stockholm-Syndrom-Szenario. Um Studenten davon zu überzeugen, den «Fünf Augen» beizutreten, dürfen Sie nicht auf sie schießen. Verteilen Sie Flugblätter, und geben Sie Nahrungsmittel aus, die vom Krisenverhandlungsteam bereitgestellt werden. Reden Sie mit den Unterhändlern, und halten Sie sie so lange wie möglich hin. Wenn die Terroristen eine Geisel nach der anderen freilassen, kann das das SWAT davon abhalten, einen dynamischen Zugriff durchzuführen. Sie müssen mit Studenten, die dem Stockholm-Syndrom zum Opfer gefallen sind, nicht unbedingt entkommen, um sie für Ihre Sache anzuwerben. Es reicht, sie im entsprechenden Zustand möglicherweise davon zu überzeugen, sich vor der nächsten Mission für den Einsatz in einer Gruppe zur Verfügung zu stellen.

Denken Sie daran, daß verhaftete Terroristen nach dem Ablauf zwei weiterer Operationen wieder freigelassen werden. Aus diesem Grunde könnte es die Sache wert sein, auf Gewalt gänzlich zu verzichten. In der Abschlußbesprechung wird Basho Sie wissen lassen, wie viele neue Kräfte Sie zur Mitarbeit bewegen konnten. Wenn Sie nicht wenigstens drei Studenten rekrutiert haben, wird er wütend und löst die Gruppe auf, womit die Kampagne endet.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 11

PLÜNDERN, SCHIEßEN, NEUVERPFLICHTEN

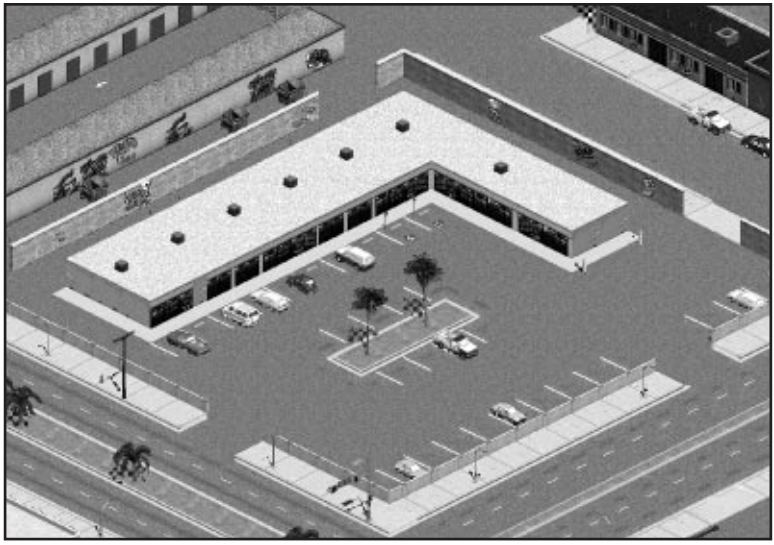
19. Oktober 1999
15:10 Uhr

_Wenn wir Bürgerunruhen entfachen können, dann profitieren wir möglicherweise auch auf schnöder materieller Basis davon."

-Dante

OPERATIONSZIEL

Mission Nr. 11 setzt die zuvor begonnene Rekrutierungskampagne fort. Über den Lärm der Menge hinweg instruiert Dante die Terroristen. Er sagt, daß der Besuch der «Fünf Augen» in der Universität die Studenten so begeistert habe, daß sie sich nun vor einem Einkaufszentrum im nahegelegenen Bezirk versammelt hätten. Obwohl Basho keine entsprechenden Befehle erteilt hat, hat Dante die Entscheidung gefällt, man solle noch einmal hinausgehen und die zusätzliche Chance nutzen, um weitere Kräfte anzuwerben. Er fordert die Terroristen auf, einen Aufstand anzuzetteln und sich dann im Rahmen der Unruhen alles Nützliche unter den Nagel zu reißen, was ihre Wege kreuzt.



STRATEGIE

Zetteln Sie einen Aufstand an, bekämpfen Sie das SWAT, plündern Sie, und ziehen Sie neue Kräfte auf Ihre Seite, indem Sie anderen Plünderern helfen, der Verhaftung zu entgehen. Um die Flucht zu erleichtern, können insgesamt drei Autos, die auf dem Parkplatz herumstehen, kurzgeschlossen und als Fluchtfahrzeuge benutzt werden. Solange die Terroristen bei dieser Operation wenigstens ein paar Neuzugänge verpflichten können, wird Basho nicht übermäßig wütend darauf reagieren, daß Dante diese Sache eigenmächtig durchgezogen hat.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 12

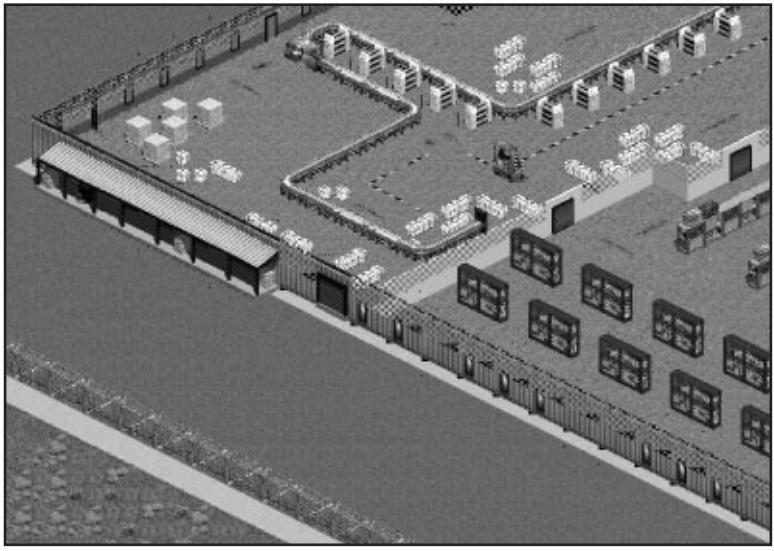
DAS MANIFEST

5. November 1999
04:00 Uhr

Es raschelt Papier, der Schläfer rührt sich.
Matten Auges zwinkert sein Kaffee und schreit.
-Basho

OPERATIONSZIEL

Leidenschaftlich verkündet Basho, es sei an der Zeit, einmal mehr an die Öffentlichkeit zu treten. Diesmal will er, daß ein Manifest in der Tageszeitung «LA Star» abgedruckt wird. Wenn die Terroristen Erfolg haben, dann — so glaubt Basho — wird sein Traktat die öffentliche Meinung über die Gruppe positiv beeinflussen sowie der Organisation Geld und Nachwuchskräfte verschaffen. Ziel ist es, die Redaktionsräume zu besetzen und die Herausgeberin davon zu überzeugen, das Manifest abzudrucken.



STRATEGIE

In diesem Szenario müssen Sie als erstes die Herausgeberin identifizieren und ihr das Manifest überreichen. Dann bringen Sie alles andere unter Kontrolle, bis die Herausgeberin zustimmt, das Manifest abzudrucken. Wenn Ihre Terroristen ohne Gewaltanwendung Geiseln nehmen, sie indoktrinieren, mit Nahrungsmitteln versorgen und diese Situation eine Zeitlang aufrechterhalten, dann gibt die Herausgeberin dem Streß nach und druckt das Manifest. Wird allerdings gegenüber den Geiseln Gewalt angewendet, dann nimmt die Wahrscheinlichkeit für das Auftreten des Stockholm-Syndroms dramatisch ab. In diesem Fall wird sich außerdem das SWAT höchstwahrscheinlich für den dynamischen Zugriff entscheiden.

Wenn die Herausgeberin das Dokument drucken läßt, dann laden Sie die fertigen Zeitungen auf den Lastwagen, der in der Ladezone geparkt ist. Sie erhalten Extrapunkte für jeden der maximal vier Zeitungsstapel, mit denen Ihre Terroristen unter Umständen entkommen können. Sehen Sie anschließend zu, daß Sie schnellstens verschwinden. Wenn die Terroristen den Druck des Manifests nicht durchsetzen und nicht wenigstens mit einem Stapel Zeitungen entkommen können, dann zieht Basho einen Schlußstrich unter die Kampagne.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 13

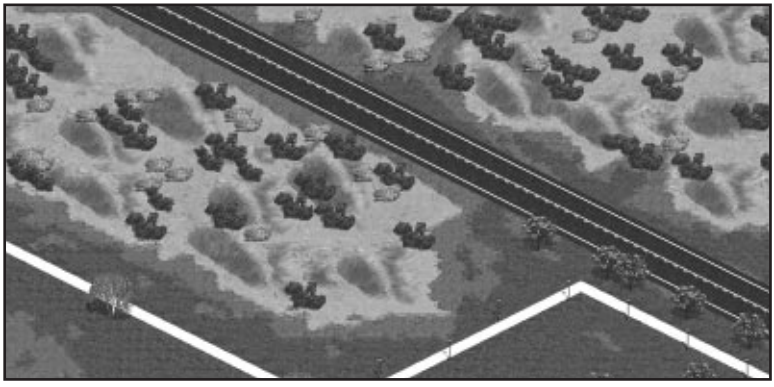
HINTERHALT

22. November 1999
14:25 Uhr

Hinter Mauern in einem Garten
In einem Käfig, da wartet ein Vogel
Auf den Tag seiner Freiheit,
Wenn sein Lied mächtig erschallt.
- Basho

OPERATIONSZIEL

Basho begrüßt die «Fünf Augen» und gibt ihnen den nächsten Operationsbefehl. Er führt aus, daß am nächsten Morgen ein Gefangener vom SWAT aus dem Metro- ins Soledad-Gefängnis überstellt werden soll. Der Konvoi wird den Crystal Springs Drive nehmen und durch den Griffith Park fahren. Sie sollen den Konvoi überfallen und den Gefangenen befreien. Seine Sicherheit ist Ihr vorrangiges Ziel.



STRATEGIE

Manchmal sind Schußwaffen einfach nicht gut genug. Werfen Sie Handgranaten, oder bringen Sie auf der Strecke Bomben und Sprengfallen an. Die sollten den Konvoi stoppen.

Falls Sie es noch nicht erraten haben: Der Gefangene ist kein anderer als Basho selbst. Für eine vollständige Lösung der Aufgabe muß er befreit werden und dann in einem Fluchtfahrzeug entkommen. Beachten Sie, daß die Handschellen auch nach seiner Befreiung verhindern, daß er eine Waffe trägt und damit zum bewaffneten Verdächtigen wird. Behandeln Sie ihn wie eine Geisel mit Stockholm-Syndrom. Sollte Basho nicht gerettet werden, wird er ins Gefängnis zurückgebracht. In seinem nächsten Kommuniqué wird er dann seine tiefe Enttäuschung zum Ausdruck bringen und die Kampagne beenden. Sollte die Operation dagegen erfolgreich verlaufen, dann dankt er den Terroristen für seine Rettung und sagt, in Zukunft wolle er die Operationen selbst leiten, weil er seinem Stellvertreter Dante nicht mehr traue. So etwas nennt man Dankbarkeit, nicht wahr?

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 14

HAUPTQUARTIER, TOPANGA CANYON

3. Dezember 1999
08:10 Uhr

"Ich war vorsichtig ... — stets aufgeweckt und einfallsreich."
- Basho

OPERATIONSZIEL

Plötzlich und unerwartet taucht das SWAT vor dem Hauptquartier der «Fünf Augen» auf. Basho beschuldigt Dante des Verrats. Als Dante zornig reagiert, trennt sich Basho mit ein paar Getreuen vom Rest der Gruppe. Sie verschwinden gerade in dem Augenblick, als das SWAT den Angriff auf Dante und seine verbleibenden Anhänger startet. Ziel ist es, mit so vielen Terroristen wie möglich zu entkommen. Im großen Finale werden Sie sie brauchen.

STRATEGIE

Was Sie als erstes feststellen werden, ist, daß Basho und Dante jetzt ganz normale Charaktere im Teamauswahlfenster sind. Sie selbst verfügen über sechs Gruppen inklusive der «Ein-Mann-Gruppe» Dante. Basho befehligt fünf Gruppen, darunter sich selbst. Mit Hilfe der Charaktermarkierungen können Sie Bashos Leute von Ihren eigenen Terroristen unterscheiden. Solange Basho noch anwesend ist, hat er neben seinem eigenen Schußwaffeneinsatz auch den seiner Leute unter Kontrolle. Versuchen Sie, das SWAT so schnell wie möglich auszuschalten, bevor es einen dynamischen Zugriff startet. Werfen Sie den Polizeibeamten alles entgegen, was Sie haben, und benutzen Sie Ihre überlegene Feuerkraft, damit möglichst viele Terroristen entkommen können. Alle überlebenden Terroristen gehen unmittelbar zur nächsten Operation über, dem Abfangen Bashos auf seinem Fluchtweg am Los Angeles International Airport.

TERRORISTISCHE OPERATION NR. 15

LAX

3. Dezember 1999
16:05 Uhr

"Wie ein liebender Vater mußte ich Dich unter meine Fittiche nehmen."
- Basho

OPERATIONSZIEL

Dante und Basho stehen sich im Terminal für Privatflugzeuge auf dem Los Angeles International Airport als Feinde gegenüber. Basho bekommt sein Fett dafür ab, daß er die «Fünf Augen» an die Polizei verraten hat. Hatte er gute Gründe? Urteilen Sie selbst. Das Ziel der Operation ist, Dante und so viele Terroristen wie möglich mit Hilfe von Bashos Privatflugzeug entkommen zu lassen.

STRATEGIE

Ihnen stehen alle Ihre Terroristen zur Verfügung, die die letzte Mission überlebt haben. Fangen Sie damit an, Basho und seine Gruppe zu bekämpfen, und nehmen Sie es anschließend mit dem SWAT auf, wenn es auf der Bildfläche erscheint. Tun Sie, was immer notwendig ist, um Dante in diesen Jet zu bekommen.

MEHRSPIELER
MISSIONEN

MEHRSPIELERMISSIONEN

SWAT 2 erlaubt bis zu vier Spielern, übers Internet, über ein lokales Netzwerk, per Modem oder über eine serielle Direktverbindung, die mit Hilfe eines sogenannten Nullmodemkabels aufgebaut wird, an Mehrspielermissionen teilzunehmen.

KOOPERATIVES SPIEL

Im kooperativen Spiel treten Sie mit bis zu drei weiteren Spielern gemeinsam in Teams gegen einen Computergegner an. Sie spielen in diesem Fall jeweils eine einzelne Mission aus der SWAT- oder der Terroristenkampagne für Einzelspiele. Es gibt eine Beschränkung für die Zahl von Teams, die auf beiden Seiten eingesetzt werden dürfen.

Das Teamspiel erlaubt den Teilnehmern, jeweils eine eigene Untereinheit zu befehligen und alle anderen Teams der eigenen Seite zu sehen. Mit Hilfe des «Chat-Modus» können koordinierte Angriffe vereinbart werden. Die Mitspieler können etwa Nachrichten wie die folgende miteinander austauschen: «Um Punkt 6:30 Uhr Spielzeit soll Deine Einheit eine Blendgranate vor der Hintertür zünden. Ich dringe dann durch die Vordertür ein.»

SPIEL GEGENEINANDER

Sie können nicht nur kooperativ mit anderen Spielern zusammenarbeiten, sondern auch im Wettstreit gegen Mitspieler antreten. Es gibt 22 vorgefertigte Karten, auf denen gespielt werden kann, und jedes dieser Szenarien ist bereits mit einer Menge computergesteuerter Passanten belebt. Außerdem können Sie mit Hilfe des Karteneditors Ihre eigenen Karten entwerfen. Beim Spiel gegeneinander können bis zu drei Spieler auf jeweils einer Seite und maximal vier Spieler mitmachen. Jede Seite ist auf insgesamt sechs Einsatzteams (Gruppen) begrenzt. Es gibt keinerlei vorgefertigte Regeln oder Ziele. Es liegt an den Spielern selbst, ihre Phantasie einzusetzen und entsprechende Szenarios zu erfinden. Der Chat-Modus erlaubt es Ihnen, Nachrichten ausschließlich an Spieler Ihrer Seite oder «globale» Nachrichten an alle Spieler zu versenden.

KARTEN FÜR DAS SPIEL GEGENEINANDER

NPCs = Nichtspielercharaktere

KARTE NR. 1: HAUS 1

NPCs:	1	weiblicher Passant
	2	männliche Passanten

KARTE NR. 2: HAUS 2

NPCs:	2	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten

KARTE NR. 3: LAGERHAUS 1

NPCs:	2	weibliche Passanten
	3	männliche Passanten

KARTE NR. 4: LAGERHAUS 2

NPCs:	4	männliche Gangster

KARTE NR. 5: FERNSEHSENDER

NPCs:	2	weibliche Passanten
	1	weibliche Sicherheitskraft
	3	männliche Passanten

KARTE NR. 6: ZEITUNGSREDAKTION

NPCs:	3	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten

KARTE NR. 7: GROßES HAUS

NPCs:	2	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten
	1	Kind

KARTE NR. 8: ECKLADEN

NPCs:	1	weiblicher Passant/Verdächtige Person
	2	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten

KARTE NR. 9: BANK

NPCs:	3	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten
	1	Wachmann

KARTE NR. 10: FLUGHAFENHOTEL

NPCs:	3	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten

KARTE NR. 11: LAGERPLATZ

NPCs:	2	weibliche Passanten
	1	weibliche Verdächtige
	2	Kinder
	2	Hunde

KARTE NR. 12: STEINBRUCH

NPCs:	2	männliche Passanten

KARTE NR. 13: CAMPINGPLATZ

NPCs:	1	weiblicher Passant
	1	weiblicher Passant/Verdächtige Person
	2	Kinder

KARTE NR. 14: EINKAUFSZENTRUM

NPCs:	4	weibliche Passanten
	6	männliche Passanten
	2	männliche Gangster

KARTE NR. 15: WOHNVIERTEL

NPCs:	1	weiblicher Passant
	1	männlicher Passant
	1	Kind

KARTE NR. 16: VERSTECK

NPCs:	2	weibliche Passanten
	3	Kinder
	1	Hund

KARTE NR. 17: KRANKENHAUS

NPCs:	4	weibliche Passanten
	1	männlicher Passant
	1	Wachmann

KARTE NR. 18: UNIVERSITÄT

NPCs:	1	Dozentin
	10	Studentinnen
	1	Dozent
	10	Studenten

KARTE NR. 19: BÜROGEBÄUDE

NPCs:	4	weibliche Passanten
	3	männliche Passanten
	1	männlicher Passant/Verdächtige Person

KARTE NR. 20: STADTPARK

NPCs:	4	weibliche Passanten
	2	männliche Passanten
	3	Kinder

KARTE NR. 21: METRO-POLIZEISTATION

NPCs:	1	weiblicher Passant
	2	männliche Passanten

KARTE NR. 22: LOS ANGELES INTERNATIONAL AIRPORT

NPCs:	14	weibliche Passanten
	13	männliche Passanten
	5	KinderKarteneditor

KARTENEDITOR

EINLEITUNG

Mit Hilfe des Karteneditors können Sie Missionskarten mit Eigenschaften Ihrer Wahl entwerfen und Ihren Wünschen entsprechend einrichten. Die von Ihnen entworfenen Karten können anschließend als Schauplätze für Mehrspielerpartien gegeneinander eingesetzt werden.

Sie starten einen neuen Entwurf, indem Sie zunächst einen von mehreren vorbereiteten Grundentwürfen auswählen. Es handelt sich dabei lediglich um leere Szenerien, die bestimmten Formen real existierender Umgebungen entsprechen. Anschließend bringen Sie verschiedene Objekte («Konstruktionsobjekte») in diesem Grundentwurf unter, zum Beispiel Bäume, Autos und Gebäude usw. Diese Objekte können auch verschoben oder wieder von der Karte gelöscht werden. Sieht die Karte schließlich so aus, wie Sie sich das vorgestellt haben, dann wählen Sie den Befehl «Speichern», geben Ihrer Karte einen Namen und verlassen schließlich den Karteneditor. Nun kann die neue Karte im Spiel eingesetzt werden, Sie können aber auch eine bereits gespeicherte Karte jederzeit wieder im Karteneditor öffnen, bearbeiten und abermals speichern.

Die verfügbaren Konstruktionsobjekte werden links auf dem Bildschirm in einem Fenster mit dem Namen «Objektliste» aufgelistet, und zwar in Form einer Baumstruktur mit abhängigen Unterkategorien. Zum Beispiel sehen Sie links neben dem Namen der Kategorie «Fahrzeuge» ein kleines Plus-Zeichen (+). Linksklicken Sie auf dieses Zeichen, dann wird die Darstellung dieser Kategorie erweitert und zeigt die einzelnen Fahrzeuge, die ausgewählt werden können. Die Detaildarstellung einer Kategorie kann anschließend wieder ausgeblendet werden, indem man auf das Minus-Zeichen (—) neben dem Namen der Kategorie klickt.

Wählen Sie ein bestimmtes Konstruktionsobjekt aus, indem Sie auf seinen Namen linksklicken. Sobald Sie das getan haben, erscheint ein Bild des jeweiligen Objekts in der linken unteren Ecke des Bildschirms im Fenster «Objektansicht». Sie können Objekte in der Liste außerdem auch mit Hilfe der Pfeiltasten auswählen.

Ist ein Objekt ausgewählt worden und wird es in der Objektansicht angezeigt, dann kann es auf der Karte eingefügt werden, indem man es mit der Maus anklickt, die linke Maustaste festhält und das Objekt an die gewünschte Position auf der Karte zieht. Dann läßt man die Maustaste wieder los. So einfach ist das!

HAUPTMENÜ

DATEI:

Neu	Eine neue Karte anlegen.
Öffnen	Eine bereits gespeicherte Karte öffnen.
Schließen	Die aktuell geöffnete Karte schließen. Anschließend kann eine andere Karte geöffnet werden.
Speichern	Die aktuell geöffnete Karte speichern, ohne sie zu schließen.
Speichern unter	Die aktuell geöffnete Karte unter einem neuen Namen speichern.
Beenden	Die Ausführung des Konstruktionsprogramms beenden.

BEARBEITEN:

Rückgängig	Die Auswirkungen der jeweils letzten Aktion rückgängig machen. Wählt man den Befehl anschließend noch einmal, dann wird die vorletzte Aktion rückgängig gemacht, und so weiter.
Wiederholen	Einen Arbeitsschritt wiederholen, der mit Auswahl des Befehls «Rückgängig» widerrufen worden ist.
Ausschneiden	Das markierte Konstruktionsobjekt aus der Karte löschen. (Lesen Sie auch den Abschnitt «Objekte markieren» weiter unten in diesem Kapitel)

ANSICHT:

Startpunkte	Ist diese Option ausgewählt, dann werden die Startpunkte für SWAT- und Terroristeneinheiten sichtbar und können verschoben werden.
Symbolleiste	Ist diese Option ausgewählt, dann wird die Symbolleiste angezeigt.
Statusleiste	Ist diese Option ausgewählt, dann wird die Statusleiste eingeblendet. Sie enthält Beschreibungen der jeweils ausgewählten Menübefehle.

OPTIONEN:

Hintergrund	Die Hintergrundfarbe für die Anzeige der Objekte im Fenster «Objektansicht» ändern.

FENSTER:

Koppeln	Ist diese Option ausgewählt, dann werden die drei Anzeigefenster fest miteinander gekoppelt. Andernfalls können diese Fenster unabhängig voneinander und nach Belieben vergrößert, verkleinert und auf dem Bildschirm verschoben werden.

HILFE:

Inhalt	Das Inhaltsverzeichnis der Bildschirmhilfe wird eingeblendet.
Karteneditor	Die Versionsinformationen des Programms werden eingeblendet.

DIE ANZEIGEFENSTER

Der Karteneditor setzt sich aus insgesamt drei Anzeigefenstern zusammen: der Objektliste, der Objektansicht und dem Kartenfenster. In der Objektliste werden Beschreibungen aller verfügbaren Konstruktionsobjekte geordnet nach Kategorien in einer erweiterbaren Baumstruktur angezeigt. Die Objektansicht zeigt ein Bild des Konstruktionsobjekts, das in der Objektliste markiert ist. Im Kartenfenster wird die Karte dargestellt, die gerade bearbeitet wird.

NEUE KARTE ANLEGEN

Wählen Sie den Befehl «Neu» im Menü «Datei», oder klicken Sie auf die Schaltfläche «Neu» in der Symbolleiste. Daraufhin wird ein Dialogfenster eingeblendet, in dem Sie aus einer Liste von vorgefertigten Grundentwürfen wählen können. Suchen Sie sich einen passenden Grundentwurf aus.

EINE BEREITS GESPEICHERTE KARTE ÖFFNEN

Wählen Sie den Befehl «Öffnen» im Menü «Datei», markieren Sie den Namen einer zuletzt bearbeiteten Datei unten im Menü «Datei", oder klicken Sie auf die Schaltfläche «Öffnen» in der Symbolleiste.

Hinweis: Es kann nur jeweils eine Karte zu einer Zeit zur Bearbeitung geladen werden. Sie müssen die aktuell bearbeitete Karte schließen, um eine neue öffnen zu können.

KARTE SPEICHERN

Wählen Sie entweder den Befehl «Speichern» oder den Befehl «Speichern unter» im Menü «Datei», oder klicken Sie auf die Schaltfläche «Speichern» in der Symbolleiste. Daraufhin wird die Karte vom Programm analysiert und für die Verwendung im Spiel vorbereitet. Ein Dialogfenster zeigt an, wie weit dieser Prozeß jeweils fortgeschritten ist. Nach der Speicherung ist die Datei mit dem von Ihnen festgelegten Namen und der Dateinamenserweiterung MAP abgespeichert bzw. angelegt worden.

KARTE IM SPIEL EINSETZEN

Speichern Sie alle Karten im Verzeichnis für die benutzererzeugten Karten unterhalb des SWAT-Programmverzeichnisses. Schicken Sie Ihre selbsterzeugten Karten per E-Mail oder auf Diskette an Ihre Mitspieler, die sie ebenfalls in ihrem Unterverzeichnis für benutzererzeugte Karten speichern müssen. Wenn Sie ein Spiel gegeneinander starten, dann erscheinen auch die Namen Ihrer selbsterzeugten Karten in der Auswahlliste. Wählen Sie diejenige aus, auf der das Spiel stattfinden soll.

OBJEKTE EINFÜGEN

Suchen Sie in der Objektliste das gewünschte Konstruktionsobjekt heraus, das sie auf der Karte einfügen möchten. Klicken Sie anschließend im Kartenfenster, damit das Objekt dort angezeigt wird. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position. Lassen Sie dann die Maustaste wieder los.

OBJEKTE MARKIEREN

Ein Objekt auf der Karte kann markiert werden, indem man es anklickt. Daraufhin wird eine hervorgehobene Rahmenlinie um das Objekt herum sichtbar. Um ein Objekt einzufügen, ohne dabei versehentlich ein bereits eingefügtes Objekt zu markieren, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie mit der Maus klicken. Wenn sich zwei oder mehr Objekte an der Zielposition gegenseitig überlappen, dann werden mit wiederholten Mausklicks die verschiedenen Objekte der Reihe nach markiert.

OBJEKTE LÖSCHEN

Markieren Sie ein Objekt, und wählen Sie anschließend den Befehl «Ausschneiden» im Menü «Bearbeiten», oder klicken Sie auf die Schaltfläche «Ausschneiden» in der Symbolleiste. Auch durch einen Doppelklick auf ein Objekt kann man es löschen.

OBJEKTE VERSCHIEBEN

Markieren Sie das gewünschte Objekt mit einem Mausklick. Ziehen Sie es dann mit gedrückter Maustaste an den neuen Platz. Gelegentlich kann ein Objekt nicht an eine bestimmte Stelle bewegt werden, weil dort schon ein anderes Objekt untergebracht ist. Sollte das passieren, dann ist das verschobene Objekt zeitweilig nicht mehr zu sehen. Ziehen Sie es in diesem Fall einfach weiter, bis Sie eine leere Stelle gefunden haben.

OBJEKTE KOPIEREN

Markieren Sie das gewünschte Objekt mit gedrückter Maustaste. Halten Sie gleichzeitig die <Strg>-Taste gedrückt, während Sie eine Kopie des markierten Objekts an eine neue Position ziehen. Sie können ein Objekt außerdem kopieren, indem Sie es markieren und dann an auf eine neue Position klicken.

Die Befehle «Rückgängig» und «Wiederholen»

Jede Aktion kann rückgängig gemacht werden, indem Sie entweder den Befehl «Rückgängig» im Menü «Bearbeiten» auswählen oder auf die Schaltfläche «Rückgängig» in der Symbolleiste klicken. Wiederholte Mausklicks auf den Befehl «Rückgängig» machen auch weiter zurückliegende Arbeitsschritte ungeschehen. Wählen Sie im Menü «Bearbeiten» den Befehl «Wiederholen», oder klicken Sie auf die Schaltfläche «Wiederholen» in der Symbolleiste, um das Ergebnis eines vorher rückgängig gemachten Arbeitsschritts wiederherzustellen.

Fenster koppeln und entkoppeln

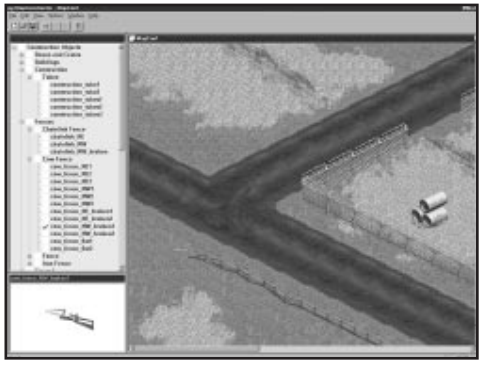
Zu Beginn sind die drei Fenster des Karteneditors (Objektliste, Objektansicht und Kartenfenster) miteinander gekoppelt, so daß zum Beispiel beim Vergrößern eines Fensters die beiden anderen entsprechend verkleinert werden. Diese Funktion kann ausgeschaltet werden, indem Sie die Option «Koppeln» im Menü «Fenster» deaktivieren. Solange die Fenster nicht gekoppelt sind, können sie unabhängig voneinander vergrößert, verkleinert und auf dem Bildschirm verschoben werden.

Hintergrundfarbe ändern

Die Hintergrundfarbe für das Fenster der Objektansicht kann geändert werden, indem man den Befehl «Hintergrund» im Menü «Optionen» auswählt. Daraufhin wird das Dialogfenster mit der Farbpalette eingeblendet, in dem Sie eine Farbe auswählen können.

Startpunkte versetzen

Zu Beginn jeder Mission werden die SWAT- und Terroristeneinheiten an bestimmten Positionen auf der Karte eingesetzt, die «Startpunkte» genannt werden. Um diese Startpunkte neu zu bestimmen, wählen Sie zunächst den Befehl «Startpunkte» im Menü «Ansicht». Daraufhin werden die Startpunkte im Kartenfenster als Auswahlsymbole sichtbar. Sie können alle diese Symbole mit der Maus nach Belieben auf neue Positionen ziehen. Benutzen Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur, um das Kartenfenster per Bildlauf über der Karte zu verschieben, während Sie die Startpunkte mit gedrückter Maustaste an neue Positionen ziehen. Wählen Sie den Befehl «Startpunkte» im Menü «Ansicht» erneut aus, um die Anzeige der Startpunkte wieder auszublenden.



ZUM
NACHSCLAGEN

ZUM NACHSCHLAGEN

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (KI)

SWAT 2 arbeitet mit einer fortschrittlichen Künstlichen Intelligenz, die es allen Nichtspielercharakteren möglich macht, spontan je nach Persönlichkeit und Fertigkeiten sowie der daraus resultierenden Wahrnehmung der Spielhandlung zu reagieren. Folglich reagieren nicht nur verschiedene Charaktere unterschiedlich, wenn sie mit einer annähernd vergleichbaren Situation konfrontiert werden, sondern auch dieselben Personen reagieren möglicherweise anders, wenn Sie eine bestimmte Mission noch einmal spielen. Für besonders Interessierte geben wir im folgenden einen kurzen Überblick über das fortschrittliche KI-System von SWAT 2.

STRATEGISCHE KI

Die sogenannte strategische KI ist Ihr eigentlicher Gegenspieler. Spielen Sie als das SWAT, dann steuert die strategische KI die Terroristen. Spielen Sie dagegen vom Standpunkt der Terroristen aus, dann ziehen Sie gegen SWAT-Einheiten unter Führung der strategischen KI zu Felde. Was SWAT 2 von den meisten anderen Simulationen unterscheidet, ist die Tatsache, daß ein herausfordernder und realistischer Spielablauf eine umfangreiche und komplexe Koordination der Aktionen durch Nichtspielercharaktere notwendig macht. Die Mitglieder eines SWAT-Teams müssen sich im Einklang miteinander bewegen, als Team vorgehen und ihre Aktionen mit allen anderen Teams abgestimmt haben. Ebenso haben auch die Terroristen jeweils bestimmte Operationsziele, auf die sie hinarbeiten, und das schließt ein lineares Skript von vornherein aus.

Im Idealfall sollte die strategische KI gut genug sein, Ihnen das Gefühl zu geben, gegen einen menschlichen Kontrahenten vorzugehen, der flexibel agiert und reagiert. Wenn zum Beispiel die Terroristen von der KI gesteuert werden, dann schickt diese unter Umständen eine einzelne Person auf die Suche nach einem geeigneten Fluchtweg. Oder die SWAT-KI könnte entscheiden, daß in einem bestimmten Zusammenhang eher ein dynamischer als ein Schleichangriff durchgeführt werden sollte.

Wenn die strategische KI eine Entscheidung fällt, dann werden entsprechende Informationen an die einzelnen Charaktere weitergeleitet, die von der KI gesteuert werden. Anschließend kommt die sogenannte taktische KI zum Einsatz, um festzulegen, wie (und ob) die einzelnen Charaktere auf die Befehle aus dem Hauptquartier reagieren.

TAKTISCHE KI

Die sogenannte taktische KI verleiht einzelnen Charakteren ihre Persönlichkeit und Intelligenz. Sie sagt ihnen, wie, wann und ob bestimmte Verhaltensweisen gezeigt werden sollen, zum Beispiel das Suchen von Deckung, das Nehmen von Geiseln oder auch das Amoklaufen. Im Rahmen von SWAT 2 umfaßt die taktische KI alles, von der Steuerung kleinster Bewegungen bis hin zu komplexem taktischen Vorgehen. Eine kleinste Bewegung kann zum Beispiel aus einem Schritt nach Norden und/oder der Äußerung der Sprachsequenz Nr. 3125 bestehen. Durchschnittlich komplexe Handlungsanweisungen können lauten: «Stirb», «Schieß auf ein Ziel» oder «Geh zu Position xy». Hochkomplexe Verhaltensweisen sind zum Beispiel das Vorrücken unter Deckung, die Überwachung von Aktionen der Verbündeten oder die Durchführung eines dynamischen Zugriffs.

Auf der höchsten Ebene werden die Entscheidungen der taktischen KI mit Hilfe der sogenannten Fuzzy Logic bestimmt. Denken Sie zum Beispiel an folgende Problematik: Die Situation fordert von einer Untereinheit die Reaktion auf gegnerisches Feuer. Für die Mitglieder der Gruppe sind verschiedene Verhaltensweisen denkbar: fliehen, Deckung nehmen, Feuer erwidern oder Geisel erschießen. Jeder Charakter hat eine vorbestimmte «Persönlichkeit», die sich aus vier Persönlichkeitswerten zusammensetzt, nämlich Aggressivität, Mut, Intelligenz und Teamfähigkeit. Die Reaktion einer Person hängt in erster Linie von ihrer Persönlichkeit ab, aber es gibt ein leichtes Zufallselement, um ein wiederholtes Spiel interessanter und realistischer zu machen. Der Fuzzy-Entscheidungsgenerator berücksichtigt beide Faktoren. Durch ein Ereignis im Wahrnehmungsbereich der jeweiligen Person aktiviert, wählt der Entscheidungsgenerator aufgrund der Persönlichkeitswerte dieser Person aus einer Reihe einfacher Verhaltensweisen, was in der Praxis folgendermaßen aussehen kann: «Mit hohen Werten für Aggressivität und Mut sollte in der Regel das Feuer erwidert werden», aber «Ist der Mutwert niedrig, sollte in der Regel die Flucht eingeschlagen werden».

Das Schlüsselkriterium für Fuzzy-Entscheidungen ist, daß die Mitglieder einer Gruppe nach Verhältniswerten eingeordnet werden — nicht einfach aufgrund von Ja- oder Nein-Vergleichen. Das heißt, jemand mit einem Aggressivitätswert zwischen 4 und 5 wird nicht nur zu beinahe gleichen Teilen den Kategorien «Hohe Aggressivität» und «Durchschnittliche Aggressivität» zugeordnet, sondern in geringem Maße auch der Kategorie «Geringe Aggressivität». Aus diesem Grunde besteht, wenn die Werte dieser Person mit der Verhaltensregel «Ist der Mutwert niedrig, sollte in der Regel die Flucht eingeschlagen werden» in Beziehung gesetzt werden, immer noch eine kleine Chance, daß im konkreten Fall die Flucht eingeschlagen wird. Wird die gleiche Regel auf eine andere Person angewendet, deren Aggressivitätswert 2 beträgt, dann ist die Wahrscheinlichkeit natürlich größer, daß diese Person tatsächlich wegläuft. In anderen Worten: Die Entscheidungen des Fuzzy-Entscheidungsgenerators kommen aufgrund

gewichteter Persönlichkeitswerte zustande, die für die Verhaltenssteuerung der jeweiligen Zielpersonen relevant sind. Die «Persönlichkeit» des jeweiligen Charakters gibt eine gewisse Verhaltenstendenz in bestimmten Situationen vor, aber durch die Gewichtung kommt ein Zufallselement ins Spiel, das für Überraschungen sorgen kann.

Für Sie sollte die strategische Intelligenz als Möglichkeit zutage treten, kreative Vorgehensweisen auszuprobieren und Sie nicht zu der Frage verleiten, «was sich die Entwickler in einer bestimmten Situation wohl gedacht haben». Die Computersteuerung von SWAT 2, ein Zusammenspiel der strategischen KI und der individuellen Entscheidungsfindung der taktischen KI, stellt Ihnen einen flexiblen, entscheidungs- und improvisationsfreudigen Kontrahenten gegenüber, der jederzeit in der Lage ist, ein paar Asse aus dem Ärmel zu zaubern.

AUSRÜSTUNG DES SWAT

Faustfeuerwaffe Colt, Kaliber 45, offizielles Regierungsmodell 1911
$ 600

Der Colt 1911 ist die standardmäßig an die Polizeibeamten der Zugriffstrupps im D-Platoon ausgegebene Faustfeuerwaffe. In der Regel wird sie einfach «Government 45» oder sogar nur «Government» genannt, denn sie blickt auf eine lange Geschichte im Militäreinsatz zurück. Im Jahre 1911 wurde das von John Browning und einer Gruppe von Colt-Konstrukteuren entwickelte Government-Modell als allgemeine Dienstwaffe der Armee und der Marine eingeführt. Der Colt 1911 war in beiden Weltkriegen, in Korea, Vietnam und zum Teil noch während der Operation «Desert Storm» dabei. Auch das Elite-Terrorkommando der U.S. Armee, die Delta Force, trägt zur Zeit eine angepaßte Version dieser Waffe. Erstmals im freien Handel angeboten wurde eine Version dieser halbautomatischen Selbstlade-Pistole im Jahr 1912.

Die 1911-Colts des D-Platoon weisen einige Anpassungen auf wie Präzisionslauf, Aluminiumabzug, Biberschwanz-Sicherheitsgriff, Gefechtshahn, schräger Magazinschacht, ergänzte Daumensicherung, verbesserte Nachladevorrichtung, sich verjüngender Lauf und sichtverbessernde Visiere. Letztere steigern den Sichtradius und bieten eine klarere Sicht. Fest installierte Visiere werden häufiger auf Faustfeuerwaffen gefunden und sind in der Regel auf Entfernungen von 0 bis ungefähr 25 Meter ausgelegt. Die verschiedenen Munitionsgewichte, Ablenkung durch Wind, Richthöhe, die ein Polizeibeamter eventuell in Betracht ziehen muß, werden dabei nicht berücksichtigt. Fest installierte Visiere sind sehr grobe Zielhilfen, verlangen keine besondere Sorgfalt und sind auf kurze Entfernungen trotzdem zuverlässig.

Die Modifikationen der 1911-Colts betreffen ihre Ausstattung mit leichtgewichtigen Aluminiumabzügen, mit Biberschwanz-Sicherheitsgriffen und ergänzten Daumensicherungen. Der modifizierte Abzug verhindert eine doppelte Schußauslösung, was problematischerweise aufgrund der Massenträgheit bei einem schweren Abzug nicht ganz ausgeschlossen werden kann. Dabei schlägt der Abzug auf den Hahn, während die Gleitschiene nach vorne schnellt. King-Biberschwanz-Sicherheitsgriffe tragen dazu bei, den Rückstoß aufzufangen und die Hand vor Prellungen und vor Quetschungen durch den Hahn zu schützen. Die ergänzten Daumensicherungen sind schneller und leichter zu bedienen als die 1911-Standardsicherung.

Der Schalter für den Magazinauswurf befindet sich auf der linken Seite des 1911 hinter dem Abzug. Drückt man diesen Knopf, dann wird das Magazin frei und fällt aufgrund seines Eigengewichts heraus. Damit hat ein Officer die Möglichkeit, mit der freien Hand ein neues Magazin zu fassen und sofort nachzuladen. Einige halten deshalb das Magazin des 1911 für das beste der Welt. Die WUGs (Waffen- und Gerätewart) des D-Platoon feilen die Magazine außerdem ab, um das Ladeverhalten des achtschüssigen 1911-Magazins noch weiter zu verbessern.

Findet ein taktisches Aufeinandertreffen im Dunkeln oder Halbdunkel statt, dann ist der eingreifende Polizeibeamte im Nachteil. Die Anbringung eines Strahlers an der Waffe ist ein Weg, diesem Problem aus dem Weg zu gehen. Mit Hilfe einer Lichtquelle kann ein Officer leichter entscheiden, ob eine verdächtige Person gewaltbereit ist, ob geschossen werden muß oder nicht, und er kann seinen Gegner so klar ausmachen, daß er gezielt schießen kann. In geschlossenen Räumen wird oft auf die Taktik zurückgegriffen, das Licht in kurzen Intervallen ein- und auszuschalten und zu schießen, solange der Strahler eingeschaltet ist. Sobald der Schuß abgegeben ist, wird das Licht gelöscht, und der Officer bewegt sich zur Seite, damit er dem Gegner kein beleuchtetes Ziel bietet, auf das dieser sich einschießen könnte. Für Einsätze im Halbdunkel rüstet das D-Platoon den Colt 1911 mit dem Surefire-Scheinwerfer-Zusatz aus. Der Schalter für den Strahler ist ergonomisch am Pistolengriff untergebracht, damit er leicht zu handhaben ist. So gibt es beim Vordringen eines Officers keine Unterbrechungen für das Ein- oder Ausschalten des Strahlers, um ein Ziel zu identifizieren, was von entscheidender Bedeutung sein kann, wenn es innerhalb geschlossener Räume zu Konfrontationen kommt.

Maschinenpistole Heckler und Koch 9 mm MP5

$ 1,000

Jeder Polizeibeamte im D-Platoon bekommt eine MP5-Maschinenpistole ausgehändigt und wird in ihrem Gebrauch unterwiesen. Es handelt sich um die hauptsächlich eingesetzte Waffe der Sturmkommandos (Angriffsteams). Das MP5 SMG ist für viele Strafverfolgungsbehörden und militärische Spezialeinheiten unangefochten erste Wahl, was den Nahkampfeinsatz angeht. Die auf Einzelfeuer umschaltbare Maschinenpistole ist für 9-mm-Magazine von Pistolengröße eingerichtet, sie ist treffsicher, leicht und bietet hohe Feuergeschwindigkeit. Geladen mit 30schüssigen Magazinen kann die MP5 bis zu 800 Schuß in der Minute abgeben. Die hohe Genauigkeit verdankt sie einem starr abgestützten Verschluß, und ihr Gewicht im ungeladenen Zustand beträgt lediglich knapp über zwei Kilogramm. Die MP5 ist eine Waffe der Klasse 3 entsprechend dem nationalen Schußwaffengesetz. Sie darf ausschließlich an Strafverfolgungsbehörden und das Militär verkauft und von den Angehörigen dieser Organisationen besessen werden.

Der starre Verschluß der MP5 wird gemeinsam mit dem Magazinschacht im Kaltschmiedeverfahren hergestellt. Weil die MP5 aus einer Position mit abgeschlossenem Schlagbolzen heraus feuert, ist diese Waffe tolerant gegenüber widrigen Umweltbedingungen wie Wasser, Schlamm oder Sand. Das gebogene 30schüssige Magazin der MP5 ist ein modernes Zwei-Wege-Zubringer-Magazin. Es wird komplett aus Stahl gefertigt. Der äußere Schutzüberzug der MP5 besteht aus einer mattschwarzen Glasurschicht. Die Maschinenpistole ist 45 Zentimeter lang und mit einem Gurt ausgestattet. Das erlaubt den Polizeibeamten, im Einsatz die Hände freizubehalten und von der MP5 zur Handfeuerwaffe zu wechseln, wenn das notwendig wird.

Der Abzugsmechanismus ist in den Griff der MP5 eingebaut. Der Sicherungshebel rastet in drei Positionen ein: Gesichert, Einzelfeuer und Feuerstoß. Zeigt der Hebel auf die weiße Patrone im rechteckigen Rahmen mit einem darüber aufgeprägten X, dann ist die Waffe gesichert und feuert nicht, wenn der Abzug betätigt wird. Zeigt der Hebel auf die rote Patrone im rechteckigen Rahmen, dann wird pro Betätigung des Abzugs ein einzelner Schuß abgefeuert. Zeigt der Sicherungshebel auf die sieben Patronen im nach vorne offenen, länglichen Rahmen, dann bedeutet das Zurückziehen des Abzugs rasches Dauerfeuer, bis der Abzug wieder losgelassen wird.

Um die Leistungsfähigkeit bei schlechten Lichtverhältnissen zu erhöhen, rüstet das D-Platoon seine MP5-Maschinenpistolen mit SureFire-Modell-628-Scheinwerfern aus. Diese Strahler werden von einer 6-Volt-Lithium-Batterie gespeist, die eine Lichtleistung von 15.000 Candela abgibt. Mit Hilfe kurzer Impulse des Strahlers können angreifende Polizisten Nahziele zuverlässig identifizieren und erfassen.

Benelli Super-90, Kaliber 12
Halbautomatisches Schrotgewehr
$ 1,200

Das halbautomatische Schrotgewehr Benelli Super-90 verfügt über ein gewehrtypisches Visier auf einem 50-Zentimeter-Lauf, dessen Mündung zylindrisch verengt ist, und über ein siebenschüssiges Magazin. Von allen Polizeibeamten im D-Platoon wird verlangt, daß sie eine Mindestqualifikation im Umgang mit der Standardausgabe des halbautomatischen Schrotgewehrs Super-90 erwerben. Während die anderen Mitglieder des Zugriffstrupps die MP5 SMG mitführen, ist die Rückendeckung mit dem Benelli-Schrotgewehr ausgerüstet.

Das Magazin der Super-90 faßt 2 -Zoll-Schrotpatronen vom Kaliber 12 oder 3-Zoll-Magnumgeschosse. Im D-Platoon werden Winchester-Western-Schrot-, Kaliber 12.00, oder Winchester-1-Unzen-Kugeln, Kaliber 12, ausgegeben. Links vom Magazinschacht kann ohne Änderungen an der Waffe ein Schrotmagazin aufgesetzt werden, das sechs Patronen enthält. Diese Waffe wird als schnellstfeuerndes Schrotgewehr der Welt angesehen. Es kann fünf Schüsse in weniger als einer Sekunde abfeuern. Ein Geschoß in der Kammer kann ausgeworfen oder ausgewechselt werden, ohne daß man das gesamte Magazin leeren müßte. Ein in einer bestimmten Situation nicht angemessenes Geschoß kann so schnell gegen ein besser geeignetes ausgewechselt werden, was die taktische Vielseitigkeit des Schrotgewehrs erhöht.

Das Schrotgewehr gilt als nicht-reflektierend, weil Lauf, Schaft und Magazin mit einem mattschwarz eloxierten Überzug versehen sind. Schulterstütze und Greifschaft sind aus schwarzem, hochbelastbaren Kunststoff gefertigt. Auf beiden Seiten des Greifschafts und im Aufliegebereich der Schulterstütze wurde eine Riffelung eingekerbt, um den Umgang mit der Waffe zu verbessern. Die Schulterstütze ist mit einem zweieinhalb Zentimeter starken Vollgummi-Rückstoßdämpfer verstärkt.

Um es für schlechte Lichtverhältnisse einsatzfähig zu machen, rüstet das LAPD das Benelli-Schrotgewehr mit dem SureFire-Responder-Blitzlicht aus. Zu einem mit SureFire aufgerüsteten Schrotgewehr gehört ein Kontaktschalter vorne am Lauf. Mit der Hand, die den Lauf umfaßt, kann ein angreifender Polizeibeamter ein Ziel unmittelbar beleuchten, ohne den Griff um die Waffe lockern zu müssen.

Präzisionsgewehr Robar SR60 .308
$ 2,500

Das Präzisionsgewehr Robar SR60 308 wird in Phoenix, Arizona, in den Robar-Werken hergestellt. Obwohl das SR60 308 für Schußentfernungen bis zu 550 Metern eingerichtet ist, wird es von Polizeischarfschützen generell nicht für Ziele verwendet, die weiter als 350 Meter entfernt sind. Wie man einer FBI-Statistik entnehmen kann, beträgt die durchschnittliche Zielentfernung bei Einsätzen der Strafverfolgungsbehörden rund 65 Meter. Das SR60 308-Präzisionsgewehr wird von verschiedenen Polizeibehörden in ganz Nordamerika eingesetzt, einschließlich des Phoenix PD SWAT und beim Department of Public Safety in Arizona.

Das SR60 ist mit einem hochgradig genormten Schneider-Lauf aus rostfreiem Stahl und mit dem typischen Robar-Profil ausgerüstet. Der Lauf besitzt eine hochgradig genormte Kammer und ein Rohr mit einem Mündungsdurchmesser von etwa 2,23 cm. Die Lauf-Ummantelung hat eine Drehgelenk-Vorrichtung zur Befestigung eines Zweifußes. Vom D-Platoon werden Harris-Zweifüße eingesetzt, die nach dem Aufstellen Fünf-Grad-Bewegungen des Gewehrs nach links und rechts erlauben. Der Harris-Zweifuß weist einen 45-Grad-Neigungsausgleich auf, eine Grobhöhenverstellung von 23 auf 33 Zentimeter und einrastende Ankerfüße.

Der Schlagbolzen des SR60 stammt vom Remington 700 BDL. Er ist präzisionsgefertigt, geschliffen und poliert. Das Gewehr ist für 308-Munition kalibriert. Der Abzug ist ein modifizierter Remington-Abzug mit einem empfohlenen Abzugswiderstand von knapp 1,2 Kilopond. Beim Schaft des SR60 handelt es sich um einen beidhändigen McMillan-Monte-Carlo-Schaft aus Fiberglas, der vollständig mit Aluminiumrillen eingefaßt ist und auf den der Lauf frei aufgesetzt ist. Das D-Platoon pflegt seine Gewehre mit einem Tarnanstrich für urbane Einsätze zu versehen.

Das D-Platoon rüstet seine Gewehre mit zehnfach vergrößernden Leupold-Zielfernrohren aus. Sie bestehen aus einer soliden 30-mm-Rohrkonstruktion, einer in Viertel-Bogenminuten justierbaren Windablenkungs- und Richthöhenjustierung sowie einem Duplex-Fadenkreuz mit Tausendstel-punktskala. Mit Hilfe der ballistischen Ausgleichseinrichtung wird das Fadenkreuz unter Berücksichtigung der Richthöhe nach unten oder oben justiert, so daß der Schütze die Fadenkreuzlinien unmittelbar aufs Ziel zentrieren kann. Ohne diesen Ausgleich müßte man höher oder tiefer zielen. Die ballistische Ausgleichseinrichtung liefert hör- und fühlbare Feedbackmeldungen über die Schalter für die Justierung in Bogenminuten- und Viertel-Bogenminuten-Schritten.

Abwehrtechnologie Nr. 25 Ablenkungsmittel (Blendgranate)
$ 50

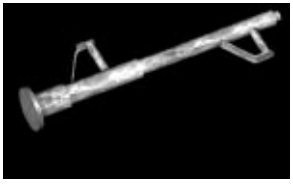
Geräuschablenkungsmittel, die auch unter dem Namen Blendgranaten bekannt sind, explodieren mit einem lauten Knall, begleitet von einem gleißend hellen Lichtblitz. Die Geräuschablenkungsmittel, die vom D-Platoon eingesetzt werden, sollen die Aufmerksamkeit der verdächtigen Personen von der Angriffsstelle ablenken oder sie desorientieren, so daß sie für einen Moment lang handlungsunfähig werden.

Die abwehrtechnologische Ablenkungswaffe detoniert mit einer Verzögerung von 1,5 Sekunden nach Auslösung. Die Geräuschentwicklung bei der Detonation beträgt 174,5 Dezibel im Umkreis von 1,5 Metern, und die Intensität des Lichtblitzes beträgt 2.420.000 Candela. Geräusch- und Lichtentwicklung dauern neun Millisekunden lang.

Geräuschablenkungsmittel sind Sprengkörper der Klasse C. Bei der Def-Tech-Blendgranate handelt es sich um eine nicht streuende Schrotpatrone. Die Energie wird am oberen und unteren Ende der Geschoßhülse freigegeben. Diese Bauweise minimiert das Risiko körperlicher Verletzungen. Um das Ablenkungsmittel vor direkten Geschoßtreffern zu schützen, befindet sich die Ladung in einer nicht-reflektierenden Kapsel aus Waffenstahl.

Spiegel
$ 85

Der 180-Grad-Panoramaspiegel, der den Aufklärern des SWAT zur Verfügung steht, wird in den Konstruktionsabteilungen des LAPD aus fünf Millimeter starkem, verspiegeltem Kunststoff und einem Teleskopgriff in Handarbeit hergestellt.

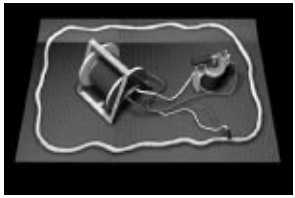


Rammbock
$ 200

Die Rammböcke des D-Platoon sind zur Handhabung durch eine einzelne Person gedacht, knapp einen Meter lang und fast 15 Kilogramm schwer.

Brechstange
$ 75

Die Brechstange wurde von Feuerwehrexperten entwickelt, um Türen zu öffnen, Fenster auszuhebeln und Schlösser aufzubrechen. Normalerweise werden Brechstangen vom Angreifer mitgeführt und von ihm bei verdeckten Eindringeinsätzen benutzt.



Zutritt-Sprengkörper

$ 200

In Situationen, die dynamische Taktiken verlangen, wird das Sturmkommando des SWAT gegebenenfalls Sprengkörper einsetzen, um sich Zutritt durch eine Tür, eine Wand oder ein Fenster zu verschaffen.

Viereckiger Schußabwehrschild KV-4

$ 1,300

Schußabwehrschilde werden von Aufklärern oder dem jeweils ersten Polizeibeamten in einem Eindringteam (Zugriffstrupp) getragen. Sie sind mit einer kugelsicheren Beschichtung versehen und gewährleisten Schutz der Stufe 111A. Das Polizeiabzeichen besteht aus abnehmbarem Velcro. Ganz zum Schluß wird der Schild mit einem Blendschutz aus robustem Material überzogen. Das Sichtfenster ist zwölf mal zwanzig Zentimeter groß. Ein senkrecht angebrachter Griff erlaubt leichtes Tragen ohne größere Einschränkung der Beweglichkeit.

Kletterausrüstung

$ 350

Abseilen nennt man die Bergsteigertechnik, bei der man sich mit Hilfe eines Seils aus größeren Höhen rasch nach unten bewegt. Die Polizeibeamten des SWAT werden eingehend in dieser physisch wie mental anspruchsvollen Technik unterwiesen. Abseilen ist nämlich nicht nur etwas, was Erfolgserlebnisse verschafft und die Zusammenarbeit des Teams fördert, es bedeutet auch eine hochwirksame Methode, um schnell und unauffällig die Dächer von Hochhäusern zu besetzen. Müssen Hubschrauber Polizeibeamte des SWAT auf den Dächern von mehrstöckigen Gebäuden absetzen, dann ist es unter Umständen notwendig, sich aus dem Helikopter abzuseilen, wenn kein ausreichender Platz zum Landen zur Verfügung steht. Ein Kommando muß sich auch an der Wand eines Gebäudes abseilen können, um durch ein Fenster einzudringen und die verdächtigen Personen so zu überrumpeln.

Die Kletterausrüstung umfaßt ein geflochtenes Kunststoffseil, das speziell fürs Klettern entwickelt wurde. Außerdem gehören Handschuhe sowie der Abseilsitz bzw. -gurt dazu. Beide Begriffe beziehen sich auf die Klettersicherung der sich abseilenden Person: Ein Karabinerhaken wird am Gurt befestigt und so am Seil eingeklinkt, daß sich der Verschluß beim Abseilen nicht versehentlich öffnet.

Es gibt verschiedene Methoden, um sich beim Abseilen am Seil einzuklinken; normalerweise wird ein spezieller Aluminiumdoppelgriff verwendet. Nachdem das Seil durch den Griff geführt und zusätzlich darum gelegt worden ist, hakt man den Karabiner in einen Ring am Griff ein. Diese Methode hat den Vorteil, daß sich ein komplettes Team in rascher Folge abseilen kann, indem gleich mehrere derartige Doppelgriffe am Seil eingeklinkt werden.

Eine Person, die sich abseilt, lenkt den Abstieg mit einer Hand oben am Seil. Die andere Hand wird knapp über Hüfthöhe ums Seil gelegt und zum Bremsen benutzt. Während des Abseilens ist es entscheidend, die Beine ausgestreckt und im rechten Winkel zum Rest des Körpers zu halten. Mit den Füßen stößt man sich von der Wand ab, während man die Bremshand zur Seite schwingt und dadurch den Griff lockert. Das Abseilen vom Hubschrauber wird «Freies Abseilen» genannt. Die Technik ist die gleiche, mit dem Unterschied, daß keine Wand da ist, von der man sich abstößt.

Schnelles Abseilen ist eine weitere Abstiegstechnik, die vom D-Platoon eingesetzt wird. Beim Schnellen Abseilen gibt es weder Gurt noch andere Ausrüstung, mit der die Polizeibeamten am Seil gesichert werden. Der Kletterer ergreift einfach ein Baumwollseil von sechs Zentimetern Durchmesser, das er eng umfaßt, und gleitet daran herunter, ähnlich wie Feuerwehrleute an den Stahlstangen in den Feuerwachen. Die einzig notwendige Ausrüstung sind die Handschuhe der Standardausrüstung, damit die Hände der Polizeibeamten vor Verbrennungen durch die Reibungshitze geschützt sind.

Obwohl Abseilen nicht besonders häufig vorkommt, ist es doch eine wirksame Methode, wenn es auf schnellen Zutritt in ein mehrstöckiges Gebäude ankommt. Deshalb muß diese Technik von den Teams des SWAT beherrscht werden, die auf jede Art von Krisensituation adäquat reagieren können müssen.

Tränengaswerfer

$ 650

Tränengaskartuschen werden mit Hilfe eines speziellen 37-mm-Schrotgewehrs, Kaliber 12, abgefeuert, das mit einer Gewehrgranatführung ausgestattet ist. Dieser Werfer wird geladen, indem man ihn aufklappt und jeweils ein Geschoß einführt. Abgefeuert wird er von der Schulter.

Tränengasgranate

Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

Das LAPD verwendet eine Flüssiggasmunition mit dem Namen Ferret Barricade Penetrating Cartridge («Barrikaden-durchdringende Spürhund-Kartusche»). Diese Tränengasmunition dient ausschließlich Polizeieinsätzen; sie wird eingesetzt, um eine sich verbarrikadierende verdächtige Person außer Gefecht zu setzen. Alle Polizeibeamten im D-Platoon werden im Einsatz von Tränengas unterwiesen, obwohl Gasgranaten nur unter Extrembedingungen zur Anwendung kommen und bei den meisten taktischen Einsätzen keine Rolle spielen. Ist ein Scharfschütze vor Ort, dann gehört das Abfeuern von Gasgranaten im allgemeinen zu seinen Aufgaben.

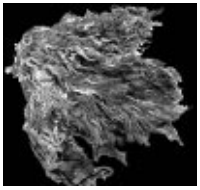
Unter Umständen setzt Tränengas die verdächtige Person vollkommen außer Gefecht — das hängt vom Körpergewicht, der physischen Verfassung und der Frage ab, ob Drogen oder Alkohol im Spiel sind. Bei SWAT 2 entfaltet ein Tränengasbehälter seine Wirkung über eine Fläche von nicht ganz 300 Quadratmetern. Höhere Konzentrationen können zu ernsthaften Gesundheitsschäden oder sogar zum Tode führen.

Gasmaske SF-10 Avon

$ 100

Polizeibeamte des D-Platoon führen ihre von der Abteilung ausgegebenen Gasmasken grundsätzlich am Mann, wann immer Reizgas eingesetzt wird oder wenn von anderer Seite der Einsatz von Gaswaffen nicht ausgeschlossen werden kann. Bei taktischen Einsätzen, die den Einsatz von Gasgranaten notwendig machen, benutzt das D-Platoon die Gasmaske SF-10 Avon. Bei Straßenunruhen dagegen findet eine Standardgasmaske der Armee Verwendung, die den festgelegten Anforderungen für Nukleare, Biologische und Chemische Kriegführung (NBC) genügen.

Das große ovale Sichtglas verschafft dem Träger maximale Übersicht. Der auswechselbare dosenartige Filter der SF-10-Maske gewährleistet, daß die Atembedingungen stets optimal bleiben. Ein Ventil für die ausgeatmete Luft macht das Atmen selbst einfacher und erleichtert außerdem eine verständliche Kommunikation. Gasmasken bieten allerdings keinen Lungenschutz bei Bränden.



Ghillie-Anzug
$ 150

Obwohl Scharfschützen der Polizei normalerweise in städtischen Umgebungen eingesetzt werden, benötigen sie nichtsdestotrotz Tarnung vor Entdeckung. In der Nähe von Bäumen und Büschen bietet der sogenannte Ghillie-Anzug die beste Tarnung. Ursprünglich wurden Ghillie-Anzüge von schottischen Wildhütern zusammengenäht, die, so getarnt, Wilderer auf frischer Tat zu ertappen versuchten. Ihre erste militärische Verwendung fanden diese Anzüge bei den britischen Lovat-Scout-Scharfschützen, die sie bei Gegenoffensiven im I. Weltkrieg einsetzten.

Ghillie-Anzüge werden aus anderen Kleidungsstücken geschneidert, zum Beispiel aus zweiteiligen Kampfanzügen oder Overalls. Dabei werden Hunderte von Fransen und Stoffteilen aufgenäht. Im allgemeinen wird allerdings nur die Rückseite des Anzugs auf diese Weise ausgestattet; die Vorderseite bleibt frei von überschüssigem Material, um bei robbender Fortbewegung nicht hinderlich zu sein.

Obwohl Ghillie-Anzüge kommerziell hergestellt und überall verkauft werden, bevorzugen es die meisten Scharfschützen, ihren Anzug selbst anzufertigen, um sicher sein zu können, entsprechend dem Einsatzort optimal getarnt zu sein. Ein Scharfschütze entwickelt also seinen Anzug selbst nach seinen ureigenen Vorstellungen. Zuallererst bringt er 5-Zentimeter-Tarnnetze am Kleidungsstück an. Dann werden verschiedenfarbige Stoffstreifen an die Netze angenäht. Der Scharfschütze wählt Material und Farben so, daß sie sich möglichst nahtlos in jede Umgebung einfügen, und ergänzt die Tarnwirkung im Gelände zusätzlich mit Blattwerk, Gras oder Zweigen.

Erste-Hilfe-Satz für den Notfalleinsatz

$ 250

Untergebracht in einer Gürteltasche soll der Erste-Hilfe-Satz im Einsatz von einem als Rettungssanitäter ausgebildeten Polizeibeamten des SWAT mitgeführt werden. Dieser Koffer enthält das absolute Minimum an Ausrüstungsgegenständen, die für lebensrettende Maßnahmen am Einsatzort bis zur Überführung in ein Krankenhaus unabdingbar sind. Der Koffer enthält Verbandsmaterial, Verbandsscheren, ein Beatmungsgerät, eine verstellbare Schiene sowie chirurgische Schutzhandschuhe aus Latex.

Sprechfunk-Headset LASH

Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

LASH ist eine Abkürzung für «Los Angeles SWAT Headset». Dieses Wechselsprechfunkgerät wurde ursprünglich für das LAPD SWAT entwickelt, wird aber auch von den Sondereinheiten der Armee, den Navy Seals und anderen eingesetzt. Hinter der Entwicklung des LASH Headset stand der Gedanke, daß es einem eingreifenden Polizeibeamten möglich sein müßte, sich flüsternd und laut zu verständigen, ohne von Entdeckung bedroht zu sein. Ein eingreifender Polizeibeamter, der das LASH-System benutzt, kann außerdem ein Empfangssignal mithören, das Dritte in mehr als 50 Zentimeter Entfernung schon nicht mehr hören können.

Das Headset besteht aus einem Kehlkopfmikrophon an einem abnehmbaren elastischen Halsband. Das Halsband enthält zwei Bauteile, die sich über die Luftröhre des Officers legen. Eines dieser Bauteile enthält den offenen Wandler für das Kehlkopfmikrophon. Das Kehlkopfmikrophon zeichnet lediglich die Schwingungen der Stimmbänder auf. Das macht die Übertragung geflüsterter Nachrichten in der gleichen Lautstärke wie beim gesprochenen Wort möglich. Die Unempfindlichkeit des Mikrophons gegen Nebengeräusche macht seinen Einsatz ideal für Umgebungen mit hohem Geräuschpegel.

Das andere Bauteil enthält einen 50-Ohm-Lautsprecher mit einem Spiralkabel, das am anderen Ende in einen offenen Ohrstöpsel mündet, der einem Polizeibeamten im Einsatz uneingeschränktes Hören erlaubt. Er kann gleichzeitig ein Funksignal abhören und mit demselben Ohr seine Aufmerksamkeit auch den Randgeräuschen widmen. Ein «Sprechknopf» auf der Brust verhindert versehentliche Übertragungen.

Schußsichere Weste mit Tragevorrichtungen
Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

Die schußsichere Weste verschafft dem Officer im Einsatz zwei Vorteile: ballistischen Schutz gegen Treffer mit Hochgeschwindigkeitsmunition und die Möglichkeit, Ausrüstungsgegenstände leicht zugänglich zu verstauen. Die allerersten Schutzwesten, aus Nylon gefertigt, wurden in den 60er Jahren vom Militär der Vereinigten Staaten eingeführt. In den frühen 70ern entwickelte die Firma DuPont die Kunstfaser Kevlar. Dieser Werkstoff ist fünfmal so fest wie Stahl und hat sich als ausgezeichnetes Material für Schutzwesten erwiesen.

Im Jahre 1985 entwickelte die Firma Allied Signal die Kunstfaser Spectra. Sie ist zehnmal so fest wie Stahl, aber doch so leicht, daß sie schwimmt. Viele dünne Fasern sind zu einem festen Garn versponnen. Dieses Garn wird zu einem dichten Material verwoben, das unter dem Namen Aramid-Faser bekannt ist. Werden Aramid-Stoffe von einem Geschoß getroffen, dann wird die Aufschlagenergie absorbiert und auf andere Fasern im Gewebe verteilt. 1986 stellte die Firma Akzo ein Material namens Twaron vor, eine Aramid-Faser speziell für den Schutz vor Geschoßeinwirkung. Heutzutage gibt es — dank langjähriger Forschung und Entwicklung — eine Vielzahl unterschiedlicher Materialkombinationen und Herstellungstechniken, die ballistischen Schutz vor Gefahrenquellen bieten, die von der kleinkalibrigen Pistole bis zur hochleistungsfähigen Maschinenpistole reichen.

Die Schutzwesten des D-Platoon bestehen aus einer äußeren Schicht feuerfesten Nomax-Materials, um die Polizeibeamten im Einsatz vor Flammen zu schützen. Über dem Namensschild ist eine verstärkte Schlaufe eingearbeitet, mit der ein verletzter Officer aus der Gefahrenzone gezogen werden kann. Das Gegensprechfunkgerät ist in einer abnehmbaren Tasche auf der Schulter untergebracht. Die Tasche enthält neben dem Sender die Kabelverbindungen des Kopfhörers. Mit Hilfe des angeschlossenen «Sprechknopfs», der auf der Brustseite der Weste eingearbeitet ist, wird das Gegensprechfunkgerät ein- und ausgeschaltet. Ebenfalls abnehmbare Magazintaschen können verschiedene Größen von Magazinen gleichzeitig aufnehmen. Die vom D-Platoon eingesetzten Schutzwesten erfüllen die Richtwerte des National Institute of Justice.

Waffengürtel und Pistolenhalfter

Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

Das D-Platoon verwendet eine vielseitige, verstellbare Kombination aus Waffengürtel und Halfter, die raschen Zugriff auf sicher untergebrachte Ausrüstung erlaubt. Das Ganze basiert auf einem anpaßbaren Schlaufensystem. Gefertigt ist der Gürtel aus schußsicherem Nylon mit einer vorne angebrachten Schnalle aus Velcro.

Das 45-Halfter wird aus geglättetem Leder hergestellt und ist mit einem Beinriemen aus Nylon versehen. Der Beinriemen wird um den Oberschenkel des Polizeibeamten gezogen, damit das Halfter beim Gehen, Laufen oder Robben nicht hin- und herschwingt. In D-Ring- und verstellbaren Nylonschlaufen-Vorrichtungen können Ausrüstungsgegenstände eingeklinkt werden. Die schußsichere Nylontasche für die Gasmaske schließt mit Hilfe verstellbarer Velcro-Gurte und kann somit an verschiedene Größen angepaßt werden.

Schutzhelm

Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

Angesichts der zunehmenden Gewaltbereitschaft in der Gesellschaft unserer Tage werden auch militärische Schutzhelme an die Polizeibeamten des D-Platoon ausgegeben, wenn sie in Extremsituationen eingesetzt werden, etwa bei Straßenunruhen, oder wenn schwere Feuergefechte erwartet werden. Die Entscheidung, ob Helme getragen werden, wird in jedem Einzelfall vom Gruppenführer und dem Sergeant vom Dienst entschieden.

Die vom D-Platoon eingesetzten Schutzhelme werden aus Kevlar gefertigt und mit Befestigungen für Gesichtsschutzmasken versehen. Diese Visiere bieten maximalen Schutz vor Gesichtsverletzungen, ohne die Sicht einzuschränken. Scharfschützen verzichten allerdings oft auf den Helm und tragen statt dessen eine zum Tarnanzug passende Kopfbedeckung, um den oft verräterischen Umriß des Helms nicht sehen zu lassen.

Nomax-Handschuhe

Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

Die Schutzhandschuhe, die ein Polizeibeamter des D-Platoon trägt, werden aus dem feuerabweisenden Material Nomax angefertigt. Diese Handschuhe schützen Hände und Unterarme der Polizeibeamten bei Explosionen von Gas oder Chemikalien. Scharfschützen tragen ihre Handschuhe im allgemeinen nicht beim Umgang mit ihren Präzisionsgewehren. Sollte sich ein Scharfschütze aber doch für das Tragen der Handschuhe entscheiden, wenn er auf ein Ziel angesetzt ist, dann schneidet er oft den Handschuhfinger des Abzugsfingers ab.

Nomax-Schutzhaube

Standardausrüstung (nicht aufgeführt im Ausrüstungsfenster)

Die vom D-Platoon verwendete Schutzhaube besteht aus dem feuerabweisenden Material Nomax. Die Kapuzenhaube schützt Gesicht und Nacken eines Officers bei Explosionen von Gas oder Chemikalien.

LAPD-FAHRZEUGE

Hubschrauber
$ 1,000 (Kosten pro Einsatz)

Das LAPD setzt zur Zeit zwei Arten von Hubschraubern ein: den «Bell JetRanger» und den in Frankreich hergestellten «Aerospatiale». Der JetRanger ist mit einer Höchstgeschwindigkeit von ca. 212 km/h der weltweit am häufigsten eingesetzte Hubschrauber. Seine Reichweite beträgt 676 km auf Meereshöhe. Hubschrauber können eingesetzt werden, um Teams an hochgelegenen Stellen entweder direkt abzusetzen oder sich dort abseilen zu lassen. Obwohl das nicht besonders häufig vorkommt, werden alle Polizeibeamten des LAPD SWAT für Hubschraubereinsätze trainiert.

Hauptsächlich werden Hubschrauber für Überwachungsaufgaben eingesetzt, um im Vorfeld einer Intervention Informationen zu sammeln und Luftaufnahmen zu machen. Hin und wieder werden mit einem Hubschrauber Ablenkungsmanöver durchgeführt, um verdächtige Personen an ein Fenster zu locken oder um die Geräusche zu überlagern, die von einem eindringenden Zugriffstrupp gemacht werden. Bei Krisensituationen an abgelegenen Orten können Hubschrauber außerdem notwendig werden, um Einsatzkräfte zu transportieren oder Verwundete in Sicherheit zu bringen. Beim Schutz wichtiger Persönlichkeiten werden Hubschrauber entweder als Hauptbeförderungsmittel oder zur Unterstützung von Sicherheitsmaßnahmen am Boden eingesetzt.

Sergeant Andy Lamprey vom D-Platoon des LAPD erklärt: “Wir trainieren mit Hubschraubern. Wir seilen uns von ihnen ab. Wir trainieren schnelle Seileinsätze. In aller Regel setzen wir Hubschrauber zur vorgeschobenen Beobachtung ein. Und wenn wir uns für einen Einsatz bereitmachen, dann gehen wir vorher mit dem Hubschrauber hoch und machen Luftaufnahmen. Oder wir benutzen den Helikopter, um unsere Leute auf die Schnelle in eine gottverlassene Gegend zu transportieren. Oder stellen Sie sich vor, wir müssen jemanden von ganz im Norden der Stadt ganz in den Süden bringen, und zwar schnellstens. Leben hängen davon ab, aber die Autobahnen sind gerammelt voll. Dann nehmen wir Hubschrauber, um unsere Leute zu fliegen.

Wenn wir ein Sonderkommando auf dem Dach eines Gebäudes absetzen oder etwas Ähnliches auf die Beine stellen müssen, dann leistet uns der Hubschrauber nützliche Dienste: Wir bringen unsere Leute hoch aufs Dach, und sie können sich

von dort nach unten durchs Gebäude arbeiten — in jede Etage, in die sie nur wollen. Darüber hinaus haben wir die Möglichkeit, vom Hubschrauber aus nach unten zu feuern, aber das kommt äußerst selten vor. Trotzdem müssen wir auch das trainieren. Wie gesagt, wir können das zwar tun, aber es kommt sehr selten vor."

Gepanzertes SWAT-Rammfahrzeug

$ 500 (Kosten pro Einsatz)

In den frühen 80ern erwarb das SWAT zum symbolischen Preis von einem Dollar ein gepanzertes Fahrzeug vom Department of Energy. Das Fahrzeug wurde mit Hilfe einer vorne zusätzlich angebrachten Stange und einer Stahlplatte (die mit einem aufgemalten Smiley verziert ist) zum speziellen Rammfahrzeug umgebaut. Vornehmlich wird der Panzer eingesetzt, um in stark befestigte Crackhäuser einzubrechen. Nachdem ein Beobachtungskommando Gas- und Stromleitungen lokalisiert und festgestellt hat, daß keine Kinder im Haus sind, versucht das SWAT, Verhandlungskontakt herzustellen. Gibt es keine Reaktion, dann rammt der Panzerführer ein ein mal anderthalb Meter großes Loch in die Wand des verbarrikadierten Hauses. Die Ramme wird sofort wieder herausgezogen, und in Sekundenschnelle ist der Zugriffstrupp (das Eingreifteam) drin, sichert die Etage und nimmt die überraschten Bewohner fest.

TERRORISTEN-AUSRÜSTUNG

Magnum Research 50 AE Desert Eagle
$ 1,030

Die «Desert Eagle» wurde in den frühen 80ern vom israelischen Militär entwickelt. In den Regalen von Waffenhändlern in den Vereinigten Staaten tauchte sie erstmals 1985 auf. Als die Nachfrage nach diesen Pistolen 1992 kaum noch gedeckt werden konnte, begann die Firma Magnum Research auch Bausätze zu liefern. Die neue «Desert Eagle» wird in den Vereinigten Staaten gefertigt.

Mit der Verlegung der Produktion in die Vereinigten Staaten ging eine Reihe von Verbesserungen einher. Die Bausatzreihe Mark XIX für die Desert-Eagle-Pistole® basiert auf einer Grundform, die zu sechs unterschiedlichen Pistolen ausgebaut wird — insgesamt drei Magnum-Kaliber, jeweils mit 6-Zoll- oder 10-Zoll-Lauf. Die Änderung des Kalibers wird durch einfaches Auswechseln des Laufs und des Magazins erreicht (eine Änderung vom oder zum 357-Magnum-Kaliber erfordert außerdem das Wechseln des Schlagbolzens). Darüber hinaus gibt es mehrere Verbesserungen des Laufs. Er wird jetzt stets aus einem einzigen Stück Stahl gefertigt, und nicht mehr aus drei.

Zusätzlich zu 357-Magnum-, 41-AE-, 41-Magnum- und 44-Magnum-Kammern gibt es die "Desert Eagle" auch mit einer 50-AE-(Action Express-) Kammer. Gegenwärtig gibt es drei Lauflängen für alle Kammertypen der "Desert Eagle": 6, 10 und 14 Zoll lang. Anders als die meisten anderen "Desert Eagle"-Pistolen hat die 50-Magnum einen geriffelten Lauf mit integriertem Visieraufsatz auf der Oberseite. Die 50-AE-Patronen wiegen im allgemeinen um die 300 Gran (19,4 g) und werden mit einer Mündungsgeschwindigkeit von ungefähr 4200 m/Sek. (15,2-cm-Lauf) abgefeuert. Das verschafft dem Geschoß eine Energieleistung von mehr als 1708 Joule, womit die Durchschlagskraft der Patrone im Vergleich zu der 44-Magnum doch deutlich größer ist.

Angesichts der Tatsache, daß die IMI am häufigsten mit den Uzi-Maschinenpistolen und den Galil-Gewehren in Zusammenhang gebracht wird, ist es nicht überraschend, daß die Bauart der "Desert Eagle" radikal von der anderer halbautomatischer Pistolen abweicht, obwohl das Äußere nicht darauf hinweist. Der grundsätzliche Aufbau entspricht dem anderer moderner halbautomatischer Pistolen (mit dem Magazinauswurf neben dem Griff, dem Auswurfschieber auf der linken Seite des Rahmens und einem Daumen-Sicherungshebel).

Die Funktionen in der Pistole sind gasgetrieben und ähneln mehr den Vorgängen in einem Gewehr als die verzögerten Rückstoß-Systeme, die bei den meisten anderen halbautomatischen Handfeuerwaffen Verwendung finden. Das Gas-System verwendet einen in der Phase des Gasdrucks starr abgestützten Verschluß, dessen Position während des Feuerns fixiert bleibt. Aus dem Rohr

abgezweigte Pulvergase steigen aus einem vor der Kammer befindlichen Gaszylinder hoch, um einen rotierenden Schlagbolzen anzutreiben, der drei Vorsprünge hat und auf einem Gleitschlitten reitet. Der starre Verschluß sichert der Waffe eine hohe Treffergenauigkeit, eine Genauigkeit, die mit vielen derartigen Pistolen erreicht wird, wenn sie mit hochwertiger Munition geladen werden. Hogue-Weichgummi-Griffe gehören standardmäßig zur "Desert Eagle". Trümpfe der Pistole sind ihre vertraute gasdruckgetriebene Funktionsweise, der polygonale Zug im Innern des Laufs, der geringe Rückstoß und die Sicherungsfunktionen, wie sie von der Mark VII her bekannt sind, mit dem verstellbaren Abzug, dem Auswurfschieber und dem Sicherungshebel.

Während die Schlagkraft beim Abschuß einer Patrone wie der 50-Magnum oft gewaltig ist, sorgen andererseits das Gewicht und die Gasdruckfunktionsweise der "Desert Eagle" dafür, daß diese Wirkung wieder reduziert wird. So ist sie weit weniger gewaltig als es von einem Revolver zu erwarten wäre, der für das Kaliber 44 Magnum ausgelegt ist. Das Mündungsfeuer und die Druckwelle sind bei der 50 Magnum ebenfalls extrem. Deshalb ist es am besten, einen längeren Lauf aufzusetzen, wann immer das möglich ist.

Automatisches Gewehr Z-M Weapons LR 300

$ 1,900

Gesamtlänge zusammengeklappt: 533,5 mm

Gesamtlänge aufgeklappt: 787,5 mm

Lauflänge: 292 mm mit Vortex-Feuerdämpfer

Gewicht: 3,4 kg

Feuergeschwindigkeit: 950 Schuß/min

Effektive Reichweite: 300 m

Die LR 300 ist eine leichte, kleine und kompakte Waffe, die von den Strafverfolgungsbehörden vornehmlich als Angriffswaffe und bei versteckten Einsätzen eingesetzt wird. Sie verfügt über einen oberen und unteren Magazinschacht vom Typ AR15/M16. Ein neuartiges Sturmgewehr-Gasverbindungssystem ermöglicht den kurzen Lauf und den zusammenlegbaren Schaft, was dieser Waffe ihr kompaktes Erscheinungsbild gibt. Die Rückstoßdämpfung sorgt dafür, daß die Waffe ohne Mündungsabweichung aufs Ziel ausgerichtet bleibt.

Die LR 300 hat einen flachen oberen Magazinschacht, der für verschiedenste Aufsätze, elektronische Visiere und Zielfernrohre vorgesehen ist. Das LR 300 hat

Trijicon-Visiere mit 2 Punkten hinten und einer Strichlinie vorne. Energieverlust ist nicht gleichbedeutend mit Verlust des Visiers. Der Griff hat zur besseren Kontrolle den gleichen Winkel wie der Colt 1911. Gleich wie beim AR-15/M-16 sind bei der LR 300 Abzug, Ladevorgang, Magazinknopf und Sicherungsvorrichtung. Alle AR-15/M-16-Magazine können auch bei der LR 300 verwendet werden.

Präzisionsgewehr Heckler & Koch MSG90

$ 2,000

Kaliber: 7,62 mm x 51 (.308)

Feuerverfahren: halbautomatisch, auf automatisch umstellbar

Ladeform: versetzte Magazine; Kapazität: 5 oder 20 Schuß

Gewicht: 6,41 kg

Lauflänge: 600 mm

Gesamtlänge: 1165 mm

Breite: 65 mm

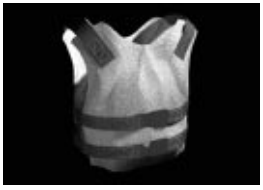
Höhe: 259,8 mm

Zieleinrichtung: 6 fache Vergrößerung

Das Präzisionsgewehr MSG90 ist ein halbautomatisches Gewehr mit Magazinbox, das für die NATO-Standardmunition vom Kaliber 7.62x51 mm ausgelegt ist. Es verwendet das robuste und zuverlässige Funktionssystem, das als Rückstoßlader mit beweglich abgestütztem Rollenverschluß bezeichnet wird. Die meisten internen Bauteile des Gewehrs, wie Schulterstütze, Magazin und Abzugseinrichtung, können mit denen des G3 ausgetauscht werden. Das MSG90 wurde als preiswerte Alternative zum PSG-1 entwickelt. Es hat das gleiche Funktionssystem und die gleiche Abzugseinrichtung. Darüber hinaus hat es einen verstellbaren Schaft, der aber nicht so ausgeklügelt ist wie beim PSG-1, und es wiegt rund 1,8 kg weniger. Das Visier erlaubt ein auf 3/4-Bogenminuten genaues Zielen.

Eine Besonderheit des MSG90 ist das aufgesteckte Abzugsgehäuse. Nachdem der Schütze den Schaft abgezogen hat, kann er schnell die halbautomatische Abzugsmechanik gegen ein Gehäuse austauschen, das die Waffe in ein automatisches Gewehr verwandelt. Das MSG90 hat verstärkte Rippen, die beiderseits des Magazinschachts direkt über den Gleitschienen angeschweißt sind. Diese Verstärkungen machen die Struktur des Ladeschachts und die Verbindung von Magazinschacht und Lauf stabiler. Der Lauf ist leichter als der des PSG-1, weil er rund fünf Zentimeter kürzer ist und sich leicht verjüngt. Für den gleichbleibenden Drall im Rohr sorgt ein spezieller Ausgleichsstabilisator. Für geräuscharmes Nachladen ist der Magazinschacht des MSG90 mit einer Vorschubhilfe ausgerüstet. Der Verzicht auf fest installierte Zieleinrichtungen unterstreicht ebenfalls, daß diese Waffe für spezielle Einsatzzwecke entworfen worden ist.

Das MSG90 ist mit einem spezialgeschliffenen PSG-1-Abzugsmechanismus ausgerüstet, dessen Druckpunkt bei 1,3 kg liegt. Die komplett verstellbare Schulterstütze und das Wangenstück können vom Schützen auf seine jeweiligen Bedürfnisse eingerichtet werden. Spezielle am Magazinschacht untergebrachte Befestigungsklammern gestatten die Anbringung einer schnell abziehbaren Zieleinrichtung auf der Basis des STANAG-Zielfernrohrs. Dieser Aufsatz ist mit allen NATO-Standard-Fernrohren kompatibel und garantiert hundertprozentige Zuverlässigkeit auch nach häufigem Auf- und Absetzen. Der Lauf des MSG90 ist vorne mit einem Ashchutz-T-Stück versehen, an dem ein verstellbarer Zweifuß befestigt werden kann.



Körperpanzerung

$ 1,000

Diese verborgen zu tragende Schutzweste wird aus mehrfachen Lagen Kevlar angefertigt. Kevlar ist eine bemerkenswerte High-tech-Faser von DuPont. Kevlar ist fünfmal widerstandsfähiger als eine Stahlplatte von gleichem Gewicht. Es ist das ideale Material für schußsichere Westen und starre Verbundstoffpanzerungen. Die schußhemmende Füllung ist von weichem Nylonmaterial umgeben, das nicht nur die Füllung schützt, sondern auch die Luftzirkulation unterstützt und für ein leichtes Traggewicht sorgt. Westen wie diese fangen die Energie eines 9-mm-Geschosses nur teilweise auf, nicht aber die eines 308-Kalibers.

Gasmaske

$ 45

Die Gasmaske aus ausgemusterten Beständen der israelischen Armee schützt Gesicht, Augen und Atemwege gegen alle Arten von Reizgasen, die bei Straßenunruhen eingesetzt werden. Die eng schließende Gummimaske verfügt über einstellbare Befestigungsgurte, geteilte Augengläser, Sprecheinrichtung und einen auf Kinnhöhe angebrachten, mit Gewinde versehenen Dosenfilter. Diese Maske gibt es in einer Größe, die jedem paßt.

Die Gasmaske hat eine interessante Geschichte. Sie wurde kurz nach der Jahrhundertwende von Garrett Morgan erfunden. Obwohl er dafür auf der New Yorker Messe für Sicherheits- und Hygienetechnik mit einem Stipendium ausgezeichnet wurde, interessierte sich zunächst kaum jemand für die Entwicklung. Das änderte sich erst im Jahre 1916, als in einem Tunnel 80 Meter unter dem Eriesee tödliche Gase austraten und sich jemand an Morgans "Atemgerät" erinnerte.

Morgans Rettungsmission für 32 in dem gasgefüllten Tunnel eingeschlossene Arbeiter beherrschte die Nachrichten der gesamten Nation. Jede Feuerwehr im Land wollte auf einmal seine Gasmaske haben. Aber die Aufträge gingen bald wieder zurück, als überall bekannt wurde, daß Morgan ein Farbiger war. Auf Werbetouren im Süden mußte Morgan sich als indischer Assistent ausgeben, während ein Weißer die Funktionsweise erklärte. Trotzdem arbeitete Morgan weiter daran, seine Erfindung zu vervollkommnen. Bereits 1917, als die Vereinigten Staaten in den 1. Weltkrieg eintraten, benutzten Tausende von amerikanischen Soldaten seine Gasmaske, um sich vor dem tödlichen Chlorgas zu schützen, das von der gegnerischen Seite eingesetzt wurde.

Handgranate

$ 50

Entschärfte sowie leere Handgranatengehäuse können ohne weiteres in jedem Geschäft erworben werden, das ausgemusterte Armeeausrüstungsgegenstände verkauft. Einige Terroristen sind auch in der Lage, die Granaten selbst wieder aufzufüllen.

Sprengfalle

$ 60

Um eine Sprengfalle mit Stolperdrahtauslöser zu konstruieren, benötigt ein Terrorist lediglich eine leere Dose, eine Handgranate und eine feste Wand. Dabei wird der Draht über einen Zugangsweg gespannt. Wird der Draht berührt, explodiert die in der Dose befindliche Handgranate. Vorsicht: Probieren Sie das nicht zu Hause aus!

Benzin

$ 8 / 5 Gallonen (19 Liter)

Benzin ist eine überall erhältliche und feuergefährliche Flüssigkeit. Terroristen pflegen Benzin literweise bereitzuhalten, um damit Molotowcocktails herzustellen — eine sehr gefährliche und unüberlegte Sache, weil schon der kleinste Funke ausreicht, um ein Flammeninferno zu entfachen.

Sprengkörper

$ 100

Explosivstoffe können aus einer großen Zahl von problemlos zu erwerbenden Chemikalien und anderen Stoffen zusammengemischt werden. Alle, die sich für dieses Thema interessieren, seien jedoch ausdrücklich davor gewarnt, Experimente mit Gefahrstoffen durchzuführen, denn nicht selten kommt es dabei zu ernsthaften und sogar tödlichen Verletzungen.

Hobbit-Kampfmesser
$ 225

Stahl: ATS-34, Überzug aus Black T®

Hitzebehandlung: Rc 57-59, Kältebad

Heftschutz: Rostfreier Stahl, Überzug aus Black T®

Gewicht: 205g.

Griff: Hitze- und chemikalienfester Gummi

Schlagende: Aluminium, elektrolysebehandelt

Klingenlänge: 13,5 cm

Gesamtlänge: 26,2 cm

Das Warrior-Kampfmesser, das dem Hobbit vorausging, wurde im Jahre 1978 von Bob Taylor und Randy Wanner entworfen, die beide ausgedehntes Training im Nahkampf genossen hatten. Das Warrior wurde als reines Kampfmesser entworfen und wird vorzugsweise im umgekehrten Griff gehalten. Nachdem der erste Prototyp fertiggestellt worden war, setzte Mr. Taylor die Rechenkraft eines HP-3000-Computers ein, um den Entwurf zu optimieren. Weitere Prototypen für den Test wurden von ausgewählten Herstellern angefertigt.

Bob Taylor, den man auch unter dem Spitznamen "Der Hobbit aus der Hölle" kennt, initiierte eine Forschungsreihe, um herauszufinden, ob man nicht aus dem Warrior ein kleineres Messer machen könnte, ohne den grundlegenden Entwurf und die Eigenschaften des Originals zu ändern. Im Frühjahr 1995 wurde der neue Entwurf fertiggestellt. Die ersten Hobbits wurden im Rahmen der 16. Tagung der Söldner im September 1995 vorgestellt, wo sie gut beurteilt wurden. Der Hobbit-Entwurf wurde an die Firma «Round Eye Knife & Tool» verkauft, die die Herstellung übernehmen sollte. Das Hobbit repräsentiert bestes Material und Handwerk. Die "Field Grade"-Version wird zunächst mit einem Präzisionslaser aus 5/32-ATS-34-Stahl geschnitten. Dann wird das Messer handgeschliffen und anschließend für 18 Stunden im Kältebad bei 100 Grad Minus einer Hitzebehandlung unterzogen.

Nach der Hitzebehandlung wird jedes Hobbit einzeln geprüft und ausprobiert, bevor der Heftschutz angebracht wird. Das Schlagende wird aus Flugzeugaluminium gefertigt und per Elektrolysebehandlung zu Rc 50-55 verarbeitet. Weil das Hobbit als Kampfmesser entworfen wurde, wird es schließlich komplett mit Black T® verkleidet, um sicherzustellen, daß Klinge, Heftschutz und Griffende gut geschützt sind. Black T® ist normalerweise der Behandlung von automatischen Waffen vorbehalten, weil es so haltbar, schmutzabweisend und korrosionsbeständig ist.

Funkgerät

Standardausrüstung (wird in der Ausrüstungsliste nicht angezeigt)

Die Headset-Funkgeräte der Terroristen sind nicht wie die LAPD-LASH-Funkgeräte mit Flüster-mikrophonen ausgerüstet. Aus diesem Grunde sind die Funksprüche der Terroristen nicht abhörsicher. Ein rauschminderndes Mikrophon sorgt für die Ausfilterung von Nebengeräuschen. Ein schmaler Bügel führt das Mikrophon zum Mundwinkel des Benutzers. Die Verkabelung ist vollständig abgeschirmt, um Störgeräuschaufnahme und Übersprechen zu verhindern, Elektronische (VOX; stimmaktiviert) oder mechanische Mikrophonschalter (PTT) können entweder in der Hörmuschel oder im gürtelbefestigten Sender untergebracht sein. Eine elektronische Rauschunterdrückung kann zusätzlich vorgesehen sein, damit Gespräche in der Nähe besser verstanden werden, während hochfrequente Störungen automatisch ausgeblendet werden. Eine Ohrmuschel mit UKW-Empfänger für höheren Schalldruck ist ebenfalls erhältlich. Im Falle einer Gegensprechverbindung wird das Signal komprimiert.

Flugblatt

bei bestimmten Missionen (kostenlos)

Die Grundüberzeugungen der “Fünf Augen”, wie sie von Basho niedergelegt wurden. Er mischt überzeugende sprachliche Mittel, dogmatische Aussagen und miese Gedichte zu einem beeindruckenden rhetorischen Feuerwerk.

GLOSSAR

Ablenkungsmanöver
Das SWAT macht sich verschiedene Methoden zunutze, um die Aufmerksamkeit der verdächtigen Person vom Eindringen oder anderen Manövern der Polizeibeamten abzulenken. Hubschrauber sorgen zum Beispiel oft für eine wirksame Ablenkung, weil sie viel Krach machen und als eine Bedrohung empfunden werden. Auch Verhandlungen oder die Übergabe von verlangten Nahrungsmitteln, Lösegeld oder Fluchtfahrzeugen lenkt die Aufmerksamkeit der verdächtigen Person möglicherweise vom vorrückenden Sturmkommando ab. Die Abstellung eines Polizeibeamten, der als Lockvogel fungiert, kann ebenfalls eine brauchbare Ablenkung bedeuten.

Ablenkungsmittel
Ablenkungsmittel sind nicht-tödliche Waffen, mit deren Hilfe verdächtige Personen ohne größere Gewaltanwendung außer Gefecht gesetzt werden sollen. Das am häufigsten eingesetzte Ablenkungsmittel ist die Blendgranate, obwohl mittlerweile auch viele andere neuartige Entwicklungen gemacht worden sind, die ihre Erprobungsphase durchlaufen haben.

Abriegelung
Abriegelung ist ein Begriff des SWAT, der sich auf präventive Maßnahmen bezieht, die ein Entkommen verdächtiger Personen verhindern sollen. Dazu gehören die Errichtung von Absperrungen, die Koordination aller Aktivitäten und die Unterbindung des freien Zugangs zum Krisengebiet.

Abseilen
Der Begriff Abseilen bezieht sich auf eine Technik, die dem Bergsteigen entlehnt ist. Gemeint ist der Abstieg über eine steile Wand mit Hilfe des Kletterseils. Mit Hilfe des Reibungswiderstands und mechanischer Hilfen wird die Abstiegsgeschwindigkeit kontrolliert.

Angreifer
Ein «Angreifer» ist ein Mitglied desjenigen Zugriffstrupps des SWAT, der dafür verantwortlich ist, gewaltsam in ein Gebäude einzudringen und verdächtige Personen festzunehmen. Das Sturmkommando (Angriffsteam) besteht aus drei Kernmitgliedern: dem Gruppenführer, dem Aufklärer und der Rückendeckung. Nachhut und/oder weitere Polizeibeamte werden zusätzlich abgestellt, wenn dies notwendig erscheint.

Aufklärer
Der Aufklärer (Spotter), wie der Beobachter ebenfalls genannt wird, arbeitet mit einem Scharfschützen zusammen und versucht, Ziele auszumachen und zu identifizieren. Er hilft bei der Schätzung der Werte für Entfernung und Windeinfluß, lenkt das Feuer des Scharfschützen und meldet das Schußergebnis.

Der Spotter erhält außerdem die Funkverbindung aufrecht und legt ein schriftliches Protokoll an. Abhängig von der Situation ist der Aufklärer möglicherweise auch verantwortlich für den Einsatz von Tränengas.

Auszeichnungen

Als Anerkennung für herausragende Leistungen und für besonders mutigen Einsatz werden Medaillen, Orden und Beförderungen verliehen. Polizeibeamte erhalten Auszeichnungen sowohl für eigene als auch für Verdienste der Einheit während und außerhalb des Einsatzes. Die höchste Auszeichnung innerhalb des LAPD ist die Ehrenmedaille. Sie wird an Polizeibeamte verliehen, die in Augenblicken höchster Gefahr herausragenden Mut bewiesen haben.

Balaklava-Kopfschutz

Der Balaklava-Kopfschutz ist eine schwarze Kapuzenhaube aus Nomax, die Kopf und Nacken schützt. Von den Polizeibeamten des SWAT wird sie als Schutz gegen Funkenflug getragen und um verdächtige Personen einzuschüchtern.

Ballistik

Die Ballistik ist die Lehre von der Bewegung und Trefferwirkung von Geschossen; im besonderen geht es um Flugbahn, Geschwindigkeit und Energie der abgefeuerten Projektile.

Ballistischer Kurven-Ausgleich

Die Einrichtung für den Ballistischen Kurven-Ausgleich besteht aus einem Regelknopf am Zielfernrohr, mit dessen Hilfe die Ausrichtung abhängig von der Zielentfernung korrigierend justiert werden kann. Ist der Ballistische Kurven-Ausgleich korrekt eingestellt, dann richtet der Schütze das Fadenkreuz für eine genaue Erfassung direkt auf das Ziel.

Bands and Rays (Streifen und Strahlen)

«Bands and Rays» (Streifen und Strahlen) wird eine von Beobachtern angewendete Technik genannt, bei der ein Beobachtungsgebiet systematisch von einer Seite zur anderen (Streifen) und aus der Nähe in die Ferne und umgekehrt (Strahlen) durchsucht wird.

Blendgranate

Eine Blendgranate ist ein häufig eingesetztes Ablenkungsmittel, das verdächtige Personen mit einem Explosionsknall und einem Lichtblitz für kurze Zeit aus der Fassung bringt und ablenkt. Auf diese Weise vorübergehend außer Gefecht gesetzt, kann die verdächtige Person möglicherweise ohne den Einsatz gewaltsamer Maßnahmen festgenommen werden.

Bogenminute

Eine Bogenminute ist als feststehender Winkel definiert, der sich ergibt, wenn man ein Zoll auf eine Entfernung von 100 Yards vermißt, zwei Zoll auf eine Entfernung von 200 Yards und so weiter. Die Leupold-Mark-4-Gewehrzieleinrichtungen, die vom LAPD SWAT eingesetzt werden, sind zur

Anpassung an Wind und Richthöhe mit Justierknöpfen ausgestattet, die Regulierungen in Schritten von Viertel-Bogenminuten erlauben. Das heißt, auf eine Distanz von 90 Metern wirkt sich jedes Drehen des Knopfs von einer Einrastposition in die nächste als Unterschied von 1,25 cm bei der Zielpeilung aus. Auf 180 Meter entspricht eine Einrastpostion der Korrektur um 2,5 Zentimeter, auf 270 Meter der Korrektur um 3,75 Zentimeter und so weiter.

Call-Up

«Call-Up» wird umgangssprachlich eine Krisensituation genannt, in der das Eingreifen des SWAT notwendig wird.

Cold Barrel Zero

Der Begriff «Cold Barrel Zero» bezieht sich auf die Kalibrierung einer Zieleinrichtung, so daß gleich der erste Schuß (der «Kalte Schuß») mitten ins Ziel trifft. SWAT-Scharfschützen kalibrieren ihre Gewehre auf diese Art für eine Schußdistanz von 100 Yards (91,44 Meter).

Comeups

Abhängig von Gewehr und Munitionstyp, beschreibt ein «Comeup» die Anpassung in Winkelminuten, die notwendig ist, um in 100-Yard-Schritten von einer Entfernung zu einer anderen zu wechseln.

Deckung

In Verbindung mit einem Versteck schützt die Deckung einen Scharfschützen vor Gegenfeuer, allerdings nicht notwendigerweise vor Entdeckung. Deckung kann entweder ein natürliches Objekt wie ein Baum oder ein errichtetes Objekt wie eine Mauer bieten.

Dope Book

«Dope Book» (Schmierplan) lautet der Spitzname für das Wartungsheft, das jedes Präzisionsgewehr im Laufe seines Einsatzlebens begleitet. Aufgezeichnet werden die Treffergenauigkeit jedes abgefeuerten Schusses in Verbindung mit den jeweiligen Feuerbedingungen und anderen wichtigen Daten.

D-Platoon

Das LAPD SWAT ist auch als D-Platoon bekannt. Es ist der «Metropolitan Division» in der Innenstadt von Los Angeles zugeordnet. Die Zentralabteilung umfaßt vier weitere Abteilungen: das A-Platoon (Verwaltung), das B-Platoon (Valley-Gebiet), das C-Platoon (East- und South-LA) sowie das E-Platoon (berittene Polizei).

Dynamischer Angriff

Bei einem dynamischen Angriff verschafft sich das Angriffsteam einen plötzlichen Zutritt in eine verbarrikadierte Örtlichkeit. Unter Umständen werden Sprengkörper oder Rammböcke benutzt, um Türen oder Fenster aufzubrechen, während gleichzeitig Mittel eingesetzt werden, um die Aufmerksamkeit der verdächtigen Person abzulenken. Ein dynamischer Angriff wird dann

durchgeführt, wenn Geiseln unmittelbar mit dem Tod bedroht sind oder wenn Hindernisse einem verdeckt eingeleiteten Zugriff im Weg stehen.

Fadenkreuz

Fadenkreuz-Zielsucher gibt es in einer Vielzahl von Größen und Bauarten. Die Leupold-Gewehr-Zieleinrichtung, die vom LAPD SWAT eingesetzt wird, hat ein sogenanntes Duplex-Fadenkreuz, das so genannt wird, weil der äußere Rand jeder Fadenkreuzlinie breit ist, damit er besser zu sehen ist, während der innere Rand sehr dünn ausgeführt und mit Tausendstelpunkten unterteilt ist. Das Tausendstelpunkt-Fadenkreuz ermöglicht ausgezeichnete Entfernungsschätzungen, Wind- und Richthöhenkompensation und Vorhalte.

Feuerbereich

Der Feuerbereich ist das Gebiet, das von einem Scharfschützen überblickt wird. In einer urbanen Umgebung bedeutet ein spitzwinkliger Feuerbereich erhöhte Reichweite und erlaubt Schüsse in einem Winkel, der es erschwert, sie zu erwidern oder sich vor ihnen in Schutz zu bringen. Eine weitere Technik von Scharfschützen in städtischer Umgebung zur Vergrößerung des Feuerbereichs ist das Ausnutzen einer erhöhten Position.

Flüchtiges Ziel

Bei vielen Einsätzen der Scharfschützen des SWAT befindet sich die verdächtige Person in sicherer Deckung, bleibt meistens vollständig verborgen und ist höchstens für jeweils ein paar Sekunden zu sehen. In einer derartigen Situation spricht man von einem flüchtigen Ziel.

Gefechtsfolge

Die Gefechtsfolge beschreibt eine Reihe von Schritten, die ein Scharfschütze während des Trainings eingehend üben sollte, damit sie auch in Krisensituationen automatisch beherrscht werden. Zusammengefaßt besteht die Gefechtsfolge aus folgenden Schritten:

1. Das Ziel lokalisieren.
2. Eine stabile Position einnehmen.
3. Die Entfernung abschätzen.
4. Das Ziel optisch erfassen.
5. Windrichtung und -geschwindigkeit schätzen.
6. Zielen und feuern.
7. Feuererfolg prüfen und nachladen.
8. Andere Ziele aufnehmen (optional).

Geisel

Eine Geisel ist eine Person, die gewaltsam oder unter Androhung von Gewalt festgehalten wird, und mit der der Geiselnehmer die Erfüllung seiner Forderungen erzwingen will. Es ist stets das wichtigste Ziel jedes Officers des SWAT, das Leben von Geiseln nicht aufs Spiel zu setzen.

Ghillie-Anzug

Die sogenannten Ghillie-Anzüge bestehen aus maßgeschneiderter Tarnkleidung, die vom SWAT und vom Militär benutzt wird, um im Einsatz verborgen bleiben zu können. Normalerweise nur G-Suit genannt besteht ein Ghillie-Anzug aus einer ein- oder zweiteiligen Uniform, die mit Fransen und einer aufwendigen Mischung aus Farben versehen ist, um sich nahtlos in eine bestimmte Umgebung einzufügen.

Gruppe

Die Gruppe ist das grundlegende, fünfköpfige Einsatzteam des SWAT und setzt sich aus dem Gruppenführer, dem Aufklärer, der Rückendeckung und zwei Angreifern zusammen. Gruppenführer, Aufklärer und Rückendeckung dringen zuerst ein, während die Angreifer Deckung geben und gesäuberte Abschnitte sichern. Außerdem können der Gruppe ein Scharfschütze und ein Beobachter zugeordnet sein. Das Scharfschützenteam bezieht im allgemeinen eine höhergelegene Stellung, um Feuerschutz zu geben. Die Gruppe wird im Einsatz von zusätzlichen Kräften unterstützt, wenn dazu Anlaß besteht.

Gruppenführer

Der Gruppenführer (Elementleader) ist oft das erfahrenste Mitglied eines Angriffsteams und verfügt über eingehende Kenntnis aller Aufgaben der einzelnen Teammitglieder. Weil der Gruppenführer den taktischen Einsatz des Teams eigenverantwortlich leitet, muß sie oder er über die Fähigkeit verfügen, in Streßsituationen schnelle und angemessene Entscheidungen zu treffen.

Hinauslehnen

Mit dem Begriff «Hinauslehnen» wird eine spezielle Technik beim Vorrücken umschrieben, bei der ein Polizeibeamter sich in der Hüfte beugt und sich um eine Ecke herum nach vorne lehnt. Damit wird vermieden, daß sich dem Gegner ein großflächiges Ziel bietet.

Höhen-/Tiefenausgleich

Der Höhen-/Tiefenausgleich berücksichtigt den Unterschied der Positionshöhe des Scharfschützen und seines Ziels. Ob man nun eine auf- oder abwärts gerichtete Neigung ausgleicht, der Zielpunkt liegt in Abhängigkeit von Winkel und Entfernung immer tiefer.

Kampfanzug

Als offizielle SWAT-Uniform ist der Kampfanzug so etwas wie ein Synonym für «Strapazierfähigkeit». Der zweiteilige, reißfeste Anzug wird aus fester Baumwolle gefertigt.

Eine langärmelige Jacke mit vier Taschen wird von einer dazu passenden Hose ergänzt, die die üblichen vier Taschen und zwei weitere Beuteltaschen an den Hüften aufweist. Der Kampfanzug ist mit dem Nomax-Brandschutzmittel der Firma DuPont imprägniert. Das LAPD hat sich für eine Ausführung in Dunkelblau für vornehmlich städtische Einsätze entschieden, obwohl das vierfarbige Standard-Waldmuster für die Kampfanzüge der US-Streitkräfte bessere Tarnung in ländlicher Umgebung gewährleistet.

Kompensation von Wind und Höhe

Um Windstärke und Richthöhe auszugleichen, peilt man einen Punkt links oder rechts (für die Windablenkung) bzw. oben oder unten (Richthöhe) vom eigentlichen Ziel an, statt das Visier entsprechend zu justieren.

Krisenverhandlungsteam

Das Krisenverhandlungsteam setzt sich aus Polizeibeamten des SWAT und unabhängigen Experten zusammen, die speziell dafür trainiert sind und über die kommunikativen und taktischen Fähigkeiten verfügen, um mit verbarrikadierten verdächtigen Personen zu verhandeln. Das Krisenverhandlungsteam besteht aus fünf Mitgliedern: einem Team-Supervisor, dem Haupt- und dem Nebenunterhändler, einem Psychologen und einem Untersuchungsbeamten. Das Krisenverhandlungsteam versucht zu Beginn eines Einsatzes, Kontakt herzustellen und aufrechtzuerhalten, um nach Möglichkeit die Freilassung der Geiseln und die Aufgabe der verdächtigen Person zu erreichen.

Kundschafter

Als vorderster Mann des Eingreifteams sammelt der Aufklärer noch vor dem Eindringen, und bevor andere Polizeibeamte vorrücken, Informationen. Mit Hilfe eines 180-Grad-Panoramaspiegels späht der Aufklärer um Ecken, um möglichst unauffällig die genaue Position von Geiseln und verdächtigen Personen festzustellen.

Lockvogel

Ein Lockvogel oder Köder besteht aus einem Scheinziel oder -versteck, das geeignet ist, das Feuer der verdächtigen Personen von der tatsächlichen Stellung des Scharfschützen abzulenken.

Los-Angeles-SWAT-Headset (LASH)

Speziell für das LAPD entworfen, wird das LASH-Headset heutzutage von SWAT-Teams quer durch die Vereinigten Staaten und auch von Sondereinsatzgruppen der Armee und der Marine benutzt. Das LASH-Headset besteht aus einem Ohrstöpsel, einem Kehlkopfmikrophon, das die Schwingungen der Stimmbänder direkt aufzeichnet, und einem Ein-/Ausschalter, der an der Vorderseite der schußsicheren Weste befestigt ist.

Mehrstöckige Gebäude: Zählsystem

Das SWAT benutzt ein standardisiertes System zur Beschreibung von Gebäuden, das entwickelt wurde, um Mißverständnisse über den genauen Aufenthaltsort

verdächtiger Personen auf ein Mindestmaß zu reduzieren. Die Vorderfront eines Gebäudes wird als Seite 1 bezeichnet. Dann geht es im Uhrzeigersinn um das Gebäude herum, wobei die übrigen Seiten aufsteigend numeriert werden; die Gebäuderückseite ist demnach Seite 3. Gebäudeecken werden nach den angrenzenden Seiten benannt. Zum Beispiel ist die Ecke zwischen Seite 3 und Seite 4 die Ecke 3/4. Auch die Fenster in mehrstöckigen Gebäuden werden benannt, um die Lokalisierung von Zielen zu erleichtern. Aus der Perspektive einer Person, die eine Gebäudeseite betrachtet, werden die Fenster jeweils von links nach rechts und von unten nach oben durchnumeriert.

Reichweitenkarte

Die Reichweitenkarte ist eine Skizze des Feuerbereichs der Scharfschützen, in der Orientierungspunkte und die Positionen der verdächtigen Personen verzeichnet werden. Außerdem ist sie in regelmäßigen Abständen mit Linien unterteilt, die den Entfernungsschätzungen entsprechen. Unter Umständen werden darüber hinaus Windrichtung und -geschwindigkeit durch Pfeile angedeutet.

Rückendeckung

Die Rückendeckung ist typischerweise mit einem Schrotgewehr Kaliber 12 ausgerüstet, gibt dem Aufklärer Deckung und unterstützt ihn bei der Aufklärungsarbeit.

Scharfschütze

Ein Scharfschütze des SWAT ist ein hochtrainierter Elitepolizist, der sein Handwerk versteht, aus einem Hinterhalt heraus mit einem Präzisionsgewehr mit Zielfernrohr ein Ziel chirurgisch genau zu neutralisieren.

Schnelles Abseilen

Mit dem Schnellen Abseilen wird eine Abstiegstechnik bezeichnet, die vom SWAT ebenfalls eingesetzt wird. Das Seil wird dabei in einer Schlaufe um einen Doppelgriff herumgezogen, was ein besonders schnelles Abseilen und einen raschen Ausstieg ermöglicht. So kann sich das gesamte Team in schneller Folge abseilen.

Stingball

Der «Stingball» ist eine spezielle Blendgranate, die beim Auslösen kleinste Gummikugeln umherschleudert. Diese Waffe wird von der Polizei bei Straßenkrawallen zum Zerstreuen der Menge eingesetzt, sie hat eine beschränkte, aber kontrollierbare Wirkung und kann, anders als ein Tränengasbehälter, nicht aufgenommen und zurückgeworfen werden.

Stockholm-Syndrom

Der Begriff Stockholm-Syndrom entstand nach einem versuchten Banküberfall, bei dem mehrere Geiseln über 70 Stunden im Tresorraum festgehalten wurden. Während dieser Zeit entwickelten zwei weibliche Geiseln starke emotionale

Bindungen zu den Tätern. Das Stockholm-Syndrom ist mittlerweile als erstaunliche, aber nicht seltene psychologische Reaktion auf anhaltende Angst- und Spannungszustände gut dokumentiert. Die Geisel beginnt, sich mit der Sache der verdächtigen Person zu identifizieren und greift unter Umständen sogar Polizeibeamte an, die zu Hilfe kommen wollen.

SWAT

Der Begriff SWAT wurde im Jahre 1967 von Chief Daryl Gates geprägt und steht für «Special Weapons And Tactics» (Sonderbewaffnung und -Einsätze). Die LAPD SWAT rekrutiert sich aus 60 Polizeibeamten, sechs Sergeants und einem Lieutenant. Die SWAT wird als D-Platoon bezeichnet und ist der «Metropolitan Division» in Los Angeles zugeordnet. Die SWAT-Einheit rückt bei Geiselnahmen und anderen Krisensituationen aus, die spezielles Training, besondere Vorgehensweisen sowie die entsprechende Ausrüstung voraussetzen.

Taktisches Vorrücken

Mit dem Begriff «Taktisches Vorrücken» wird die Kunst der lautlosen und heimlichen Annäherung an eine verdächtige Person oder eine bestimmte Örtlichkeit bezeichnet.

Tarnung

Tarnung nennt man die Technik, sich selbst und seine Ausrüstung so zu «verkleiden», daß man sich nicht von seiner Umgebung abhebt. Tarnkleidung, das Schwärzen des Gesichts und Tarnnetze verändern Farben und Formen, so daß der Scharfschütze für die verdächtige Person unsichtbar bleibt.

Tausendstelpunkt

Der Begriff «mil dot» für den Tausendstelpunkt setzt sich aus der Abkürzung für «Milliradian» (ein Winkelmaß, das 1/6400 des Kreisumfangs oder 3,44 Bogenminuten entspricht) und dem englischen Wort für Punkt zusammen. Letzterer bezieht sich in diesem Zusammenhang auf die Referenzpunkte des Fadenkreuzsuchers. Allerdings ist ein Tausendstelpunkt (oder _Mil Dot“) als Abstand vom Zentrum eines Punkts zum anderen definiert, und nicht als Größe des Referenzpunkts selbst.

Tausendstelpunkt-Fadenkreuz

Ein Tausendstelpunkt-Fadenkreuz ist das Fadenkreuz eines Gewehr-Zielfernrohrs mit Referenzpunkten, die gleichmäßig entlang der Fadenkreuzlinien verteilt sind. Die Entfernung zwischen zwei dieser Punkte beträgt ein Milliradian (ein «mil dot»). Das bedeutet, ein Ziel, das sich in 1000 Meter Entfernung befindet und sich im Zielfernrohr über einen Tausendstelpunkt erstreckt, ist tatsächlich einen Meter groß. Mit Hilfe eines Tausendstelpunkt-Fadenkreuzes ist ein geübter Schütze in der Lage, Entfernungen zu schätzen, ohne das Auge vom Zielfernrohr nehmen zu müssen.

"Tortenstück"-Technik

Die sogenannte "Tortenstücktechnik" (Slice Pie) bezeichnet die Art und Weise, wie Polizeibeamte durch eine Tür oder um eine Ecke herum vordringen und sich sofort fächerförmig (wie auf den Kanten eines Tortenstücks) voneinander und vom Ausgangspunkt entfernen. Mit dieser Technik wird die Gefahr minimiert, plötzlich ins Schußfeld der gegnerischen Seite zu geraten.

Tracking

Das Verfolgen eines beweglichen Ziels im Zielfernrohr wird Tracking genannt. Bei einer modifizierten Form dieser Technik wird das Fadenkreuz zunächst von hinten aufs Ziel und dann noch ein wenig darüber hinausgeführt, um die Vorhalteposition zu erreichen.

Tränengas

Der übliche Name für den Wirkstoff Orthochlorobenzalmalanonitrilen lautet CS-Gas. Es handelt sich um den vom SWAT hauptsächlich eingesetzten Tränengaswirkstoff. Wird CS-Gas in das verbarrikadierte Gebiet abgefeuert, macht es die verdächtigen Personen oft derart handlungsunfähig, daß sie sich lieber ergeben, wodurch die Anwendung zusätzlicher Maßnahmen oder ein gewaltsames Eindringen überflüssig werden. Bei SWAT 2 entfaltet ein Tränengasbehälter seine Wirkung über eine Fläche von nicht ganz 100 Quadratmetern. Durch eine höhere Konzentration können anhaltende Gesundheitsschäden oder sogar Todesfälle verursacht werden.

Trapping

Trapping ist eine Technik, die bei beweglichen Zielen zur Anwendung kommt. Der Scharfschütze visiert ein festes Ziel an und wartet darauf, daß die verdächtige Person sich ins Sichtfeld bewegt. Wenn sich die verdächtige Person in der korrekten Vorhalteposition befindet, feuert der Scharfschütze. Trapping ist die geeignetste Methode, um auf große Entfernungen auf ein flüchtiges Ziel zu feuern, das schnell von Deckung zu Deckung springt.

Verbarrikadierte verdächtige Person

Nicht alle verdächtigen Personen, die sich nicht freiwillig ergeben, werden als «verbarrikadiert» angesehen. Von einer «verbarrikadierten verdächtigen Person» wird gesprochen, wenn folgende Kriterien erfüllt sind: Man geht davon aus, daß die verdächtige Person bewaffnet ist, weiterhin, daß sie in kriminelle Handlungen verstrickt ist oder eine ernsthafte Bedrohung für Mitbürger oder Polizei bedeutet; die verdächtige Person ist dank einer Deckung oder eines Verstecks im Stellungsvorteil; außerdem weigert sich die verdächtige Person aufzugeben und widersetzt sich ihrer Verhaftung.

Verbrechensbekämpfung

Wenn Polizeibeamte des SWAT sich weder im Einsatz noch im Training befinden, dann können sie zum Dienst in der Verbrechensbekämpfung eingesetzt werden. Ausgewählt wird ein Einsatzgebiet, in dem laut Statistik eine bestimmte Form der Kriminalität überhandnimmt. Teams mit zwei oder mehr Polizeibeamten des SWAT werden in dieser Gegend patrouillieren und allen Spuren nachgehen, auf die sie unterwegs stoßen.

Verdeckter Zugriff

Die einzigartigen Umstände jedes einzelnen Einsatzes bestimmen, ob ein dynamischer Angriff oder ein verdeckt eingeleiteter Zugriff durchgeführt werden sollte. Beim verdeckten Zugriff versucht das Team, das Einsatzgebiet zu umstellen, ohne daß die verdächtige Person es merkt. Um das zu erreichen, bedarf es eines äußerst vorsichtigen und disziplinierten Vorgehens, einschließlich solcher Techniken wie «Hinauslehnen» und «Tortenstück». Ein verdeckter Zugriff ist unter den folgenden Umständen angemessen: Der genaue Aufenthaltsort der verdächtigen Personen und der Geiseln ist unbekannt, das Zielgebäude ist zu groß für einen erfolgversprechenden dynamischen Angriff, oder die Geiseln schweben nicht in unmittelbarer Gefahr.

Versteck

Ein Versteck ist eine sorgfältig getarnte, geschützte Örtlichkeit, aus der heraus der Scharfschütze seinen Feuerbereich überblickt. Vom SWAT werden Verstecke für Angriffs-, aber auch Beobachtungsaufgaben benutzt. Ein gut hergerichtetes Versteck erlaubt es einem Polizeibeamten, ungesehen zu bleiben, was ihm einen erheblichen Vorteil gegenüber der verdächtigen Person verschafft.

Versteck

Ein Scharfschütze macht sich eine natürliche oder künstliche Deckung zunutze, um sich seiner Entdeckung zu entziehen. Ein Versteck, das nicht von sich aus Schutz gegen Schüsse bietet, sollte stets mit geeigneter Deckung versehen werden.

Vorhalt

Die Strecke, um die sich ein bewegliches Ziel von der Zeit des Abschusses bis zum Auftreffen des Geschosses weiterbewegt und die vom Scharfschützen berücksichtigt werden muß, nennt man Vorhalt. Muß der Scharfschütze feuern, während sich die verdächtige Person bewegt, dann wird ein Vorhalt bei der genauen Zielerfassung mit eingerechnet. Zum Beispiel beträgt der Vorhalt für die 308-Federal-Match-Munition ungefähr 20 Zentimeter pro 100 Meter Zielentfernung, wenn die verdächtige Person geht. Der Vorhalt kann unter Berücksichtigung von Zielgeschwindigkeit und Treffergenauigkeit in Form von Tausendstelpunkten berechnet werden.

Windablenkung

Windrichtung und -geschwindigkeit beeinflussen die Schußgenauigkeit beträchtlich. Die Windgeschwindigkeit muß geschätzt und berücksichtigt werden, ebenso wie die Schußentfernung, die Richthöhe und andere Faktoren

Wurftelefon

Das Wurftelefon ist ein Mobiltelefon mit schußsicherem Gehäuse. Wenn ein Hausanschluß nicht verfügbar ist, kann ein Angriffsteam das Wurftelefon in den kritischen Bereich hineinbringen. Sollte die verdächtige Person sich entscheiden, das Telefon aufzunehmen, dann wird das Krisenverhandlungsteam von seiner Position im Transporter des SWAT oder von der Kommandozentrale aus eine abgeschirmte Sprechverbindung herstellen.

Zielfernrohr

Es gibt zwei Grundtypen von Zielfernrohren, solche mit fester Vergrößerungsstufe und solche mit Zoom-Optiken, aber beide Typen gibt es mit verschiedenen Zusatzeinrichtungen wie ballistischen Ausgleichseinrichtungen, Tausendstelpunkt-Fadenkreuzen und Ausgleichsreglern für Richthöhe und Ablenkung.

Zutritt-Sprengkörper

In Situationen, die dynamische Taktiken verlangen, wird das Sturmkommando des SWAT gegebenenfalls Sprengkörper einsetzen, um sich Zutritt durch eine Tür, eine Wand oder ein Fenster zu verschaffen. Die Sprengstoffe, die dabei zur Anwendung kommen, fallen in die Gruppe der Plastiksprengstoffe und Sprengkabel. LAPD-SWAT-Sergeant Lamprey weist darauf hin, daß es heutzutage schon fast der Zustimmung des Kongresses bedürfe, wenn man Explosivstoffe einsetzen will. Trotzdem entscheidet sich der Einsatzführer möglicherweise in einem bestimmten Stadium dafür, den Zugang durch eine versperrte Tür oder ein Fenster freizusprengen, wenn eine schnelle und überraschende Geiselbefreiung notwendig werden sollte. 25 Zentimeter starke, zylindrische Sprengkörper, sogenannte formbare Ladungen, werden um das Schloß oder die Türangeln herum angebracht und anschließend ferngezündet.

Sergeant Lamprey beschreibt die Sprengstoffe, die dem D-Platoon zur Verfügung stehen: “Das Zeug, das wir jetzt haben, ist sensationell. Wir haben Sprengkörper, mit denen nehmen wir eine Tür und sprengen sie in exakt zwei Hälften. Genauso können wir sie aus den Angeln sprengen. Wir können auch nur das Schloß heraussprengen. Es gibt jede Menge Möglichkeiten, um die Tür aus dem Weg zu räumen. Und dabei sind die Sprengkörper sehr sicher. Sie könnten darauf herumtrampeln. Sie können was davon nehmen und zu einem Ball kneten und dann diesen Ball an die Wand werfen. Man kann das Zeug anzünden und verbrennen. Über dem Feuer könnte ich mir ein Würstchen grillen, und nichts würde passieren. Wird aber ein Zünder daran befestigt, wird das Material hochexplosiv.“

MITWIRKENDE

Produktionsleitung
Craig Alexander

Produktion
Oliver Brelsford

Entwurf/Story
Susan Frischer

Inhaltliche Beratung
Daryl Gates

Systemarchitektur
Victor Sadauskas

Künstlerische Leitung
Michael Hutchison

Komponist
Jason Hayes

Soundentwürfe
Jason Ramirez

KI-Architektur
Greg Tomko-Pavia
Jay Lee

Projektverwaltung
Shannon Haynes

Programmierung (Leitung)
Victor Sadauskas

Programmierung
Jay Lee
Terry McHenry
Sean Mooney
Greg Tomko-Pavia
Jackie Woodall
Bryan Waters
Ed Critchlow
Jason Hickingbottom
John Rettig

Grafik
Michael Hutchison
Darrell Johnson
Chris Willis
Jay Esparza
Scott Multer
Travis Leonard
Becky Kosuge
Jurgen Brenkert
Anande Linde

Qualitätssicherung (Leitung)
Dan Woolard
John Ratcliffe

Qualitätssicherung (Management)
Mike Jones

Qualitätssicherung (Managementassistenz)
Steve Deckert

Qualitätssicherung (Ausführung)
Mike Brosius
Joe Carper
Nathan Clark
Judy Crites
Jim Gisler
Scott Howell
Jillian Leonard
Marsha McCarty
Richard Robinson
Cindy Romero
Doug Wheeler
James Romero
Bobby Steele

Additional Art
Jon Bock
Deanna Yhalkee
Mark Aro
Renee Dunlop
Keith Landes

PR-Manager
Monika Moulin

Produktmarketing-Manager
David Gehringer

Brand-Manager
Jeff Hoff
Brad Bethune

Brand-Managementassistenz
Esmee Williams

Vorstand und Geschäftsführung, Cendant Software
Chris McLeod

Business Unit-Management
Randy Dersham

Stellv. Geschäftsführer Produkte
Todd Coyle

Stellv. Geschäftsführer Verkauf
Danny Kearns

KI-Beratung
Alan Clark

Videobearbeitung
Tony Hernandez

Audiobearbeitung
Jim Matson

Zusätzliches Audiomaterial
Randy Littlejohn
Craig Denny
Ron Lawson

Zusätzliche Texte
Anande Linde
Dan Woolard

Druckproduktionsmanager
Lori Lucia

Handbuchentwurf & -produktion
Kerri Kane
Lori Lucia

Handbuchautoren
Susan Frischer
Terry McHenry
Greg Tomko-Pavia
Oliver Brelsford
Dan Woolard

Handbuchkorrektur
Leslie Balfour

Titelsong:
"Just Another Day in L.A."
Musik: Chance Thomas
Text: Susan Frischer, Chance Thomas
Gesang: Randy Porter
Gitarre: Rich Dixon
Schlagzeug: Chance Thomas
Cross-talk Jason Ramirez
Toningenieure: ChanceThomas, Steve Lerud

Netz-Administrator
Tony Hernandez

Netz-Gruppe
Jason Hayes
Jon Meek

Rich Powell
Terry Robinson
Bill Shockley

Besonderer Dank gilt
Polly Starkey
Margie Walling
Bev Lexvold
Susan Chudy
Georgia Doolittle
Christine Cicchi
Lorraine Guerra
Sandi Clickner
Richard Starkey
Bruce Hammerich
Robert Fischer
Jack Nichols
Mark Budge
Paul Trowe
Ken Williams
Jerry Bowerman
Emergency Data Systems, Houston, Texas
Frank Costa, Calmat
Adrian Bencomo, Mike's Liquors
Scott Parenti at Parenti's Arms
The FJ Vollmer Co.
Sgt. Andrew Lamprey, LAPD SWAT
Officer Rick Massa, LAPD SWAT
Lt. Greg Coleman, Fresno PD SWAT
Det. Richard Hill, Fresno PD SWAT
Sgt. Henry Jacobo, Fresno PD SWAT
Sgt. Mike Palomino, Fresno PD SWAT
Sgt. Tom Rowe, Fresno PD SWAT
Officer Bill Doley, Fresno PD SWAT
Officer Clayton Smith, Fresno PD SWAT
Officer Jason Serrano, Fresno PD SWAT
Officer Tim Tietjan, Fresno PD SWAT
Sgt. Richard Montejano, Fresno PD
Officer Brad Stevens, Fresno PD

Vielen Dank all den Männern und Frauen des LAPD- und des Fresno-SWAT-Teams für ihre Hilfe und ihre Unterstützung.

Deutsche Version

Lokalisierung Deutschland
Antje Hink

Übersetzung
Stefan Asef
Michael Anton

Textredaktion
Albrecht Schreiber

Dialogregie
Cornelia Bitsch, Antje Hink

Tonmeister
Matthias Schulz

Casting
Cornelia Bitsch

Sprecher
Helmut Woestmann:
Sgt. Alvarez
Baldur Seifert:
Dante
Stefan Müller Ruppert:
Basho
Christian Simon:
Officer, Panzerfahrer, Terrorist, Verdächtige Person, Geisel, Pfleger, Dockarbeiter
Peter Engel:
Officer, Terrorist, Verdächtige Person, Gangster, Geisel, Angestellter, Opfer, Anwalt Finch, Bank-Manager, Arbeiter

Berth Wesselmann:
Sgt. Markossian, Officer, Helikopterpilot, Terrorist, Gangster, Tammany, Patient, Wächter, Geisel, Sanitäter, Zentrale
Thomas Killinger:
Officer, Terrorist, Geisel, Journalist
Christoph Lüdke:
Chief, Bürgermeister, Verdächtige Person, Reporter, Geisel, Arzt, Terrorist, Kellor, Verdächtige Person, Chadwick, TV-Manager
Cornelia Bitsch:
Officer, Terroristin, Verdächtige Person, Hausmädchen, Geisel, Krankenschwester, Journalistin, Zuschauerin
Karin Giesbertz:
Officer, Terroristin, Verdächtige Person, Gangster, Geisel, Kellors Frau, Reporterin, Verwundetes Terroristenkind, Tammanys Tochter, Missy Kellor
Manuela Romberg:
Officer, Terroristin, Verdächtige Person, Gangster, Patientin, Wachpersonal, Geisel, Ärztin, Tammanys Frau, Zeitungsreporterin, Arbeiterin, Kindgeisel, Zentrale
Xuan-Ha Hoang:
Ladenbesitzerin

Qualitätssicherung
Josh Mosler

Bilder der Officers
Daniel Esgrow

Bilder der Officers, dargestellt von LAPD-Angehörigen
Al Reyes
Alfonso Figueroa
Alvaro F. Cota
Andrea Balter
Andrew Castro
Art Silva
Arthur Aguilar
Auston Price
Beth Heim
Bob Kain
Bruce A. Barber
Bruce Hunt
C. Lee McMillion
Charles Wampler
Charles Wohlfeiler
Chris A. Rowles
Dan Sanchez
Daniel C. Bunch
Daniel G. Thompson
Daniel Skinner
Don Anderson
Douglas J. Dingman
Edward Maytorena
Enrique Anzaldo
Ernest G. Jones
Gil Pinel
Gina Holmstrom
Hector R. Feliciano
Herman L. Warren
Howard Leslie
Jack Schonely
Jaime Rubalcava
James E. Veenstra
James R. Deurmeler
Jerry E. Moya
Jerry Mayeda
Jim Barlow
John Kent
John Mead
John P. Jenal
Jon Tippet
Jose A. Rios
Keith Provin
Kenneth A. Thatcher
Kenneth M. Montague

Kevin Brawner
L. David Christian
Lou Villalobos
Louis Reyes
Manuel V. Redruello
Mark Akiyoshi
Mark J. Tico
Mary Davis
Michael H. Baker
Ossie Crenshaw
P. D. Shattuck
Paul G. Torrence
Peter D. Weireter
Ralph Spinello
Ranald W. Holcombe
Randal D. Simmons
Richard J. Ludwig
Richard J. Rakitis
Richard Spackman
Rick C. Neil
Robert B. Guzman
Robert Brannon
Robert J. Cottle
Robert R. Melchior
Roger A. Blackwell
Rolando Solano
Ronald C. Stamps
Ronald W. Gray
Scott D. Brown
Stephen J. Scallon
Steve Gordon
Steve Zipperman
Steven A. Griffith
Steven Gomez
Steven R. Stear
Thomas C. Jones
Thomas Chinappi
Thomas G. Runyen
Tim Blake
Todd A. Rheingold
William P. Kelly
Wilson Wong

Photos von Terroristen, Geiseln, Zuschauern:
David Ashcraft

Darsteller auf den Photos von Terroristen, Geiseln, Zuschauern:
Aaron Nicols
Abraham Anaya
Adrian Alvarez
Alain Jeschien
Alec Vallintine
Alex Au Yeung
Alice Alvarez
Alvin Ling
Anande Linde
Anita D. Brown
Ann Hover
Anna Mott
Annie Wilson
Anthony Bechtel
Anthony Rozzano
Art Laguna
Austin Brown
Barbara Shannon
Becky Kosuge
Berl Hubbell
Blythe Barrow
Bonnie Dean
Brad Marick
Brandee Prugh
Brandon Bottoms
Brandy Winton
Brent Hale
Brian Richter
Brian Wright
Bruce Gomes
Bruce Hammerich
Bruno Ruacho
Bryan Parisi
Bud Brown
Burke Stauss
Buzz Jones

Carmen Joyner
Carol Condrich
Carol Gillilan
Carole Dzerigian
Carter Crosby
Chad DeLong
Chad Scalzo
Chad Walling
Chance Baer
Charis Ashcraft
Charlie Summers
Chris Alvarez
Chris Bainford
Chris Nelson
Christy Welk
Chuck Niemeyer
Cindy Bamford
Cirilo Gonzalez
Corey Cole
Cornelia Rush
Craig Christianson
Craig McGowen
Cristal Stout
Dalles Fleming
Dan Netz
Daniel Ham
Daniel Peters
Darrell Johnson
Darren Ridge
Daryle Smith
David Agraua
David Ardemagni
David Dzerigian
David Gee
David Gehringer
David Hailpern
David Lopez
David Sims
David W. Stout
Dena Hight
Denise Holmes
Denise Jones
Denise Oneill
Dennis Cabuco
Dennis Stagnaro
Devon Granillo
Don Kova Kovich
Don Robbins
Doreen Bishop
Douglas E. Lowe
Ed Critchlow
Ed Hladek
Ed Hughes
Eileen Robison
Eirain Cotto
Eleanor Foster
Elijah Lewis
Ellicia Anaya
Eric Wiens
Ernest Flores
Fernando Ruiz
Florencia Jay Navarrette
Frank Granillo
Frank Larsen
George Gozalez
Georgia Doolittle
Gerald Armstrong
Gerald Finney
Gery Reg
Guo Xing
He Er Lai
Helen Klebanova
Holly Bragg
Ian Duggan
Ira D. White
J. C. Wilson
Jack Nichols
Jack Spain
Jackie Woodall
Jacob Dias
Jacob Tarvin
James Clarkson
James R. Gisler
James R. Reynolds
Janice Russel
Janus Anderson

Jason McDowell
Jason Ramirez
Javier Gomez
Jay Hale
Jeannie Habben
Jeffery Norton
Jenni
Jennifer Dye
Jenny O'Brien
Jerry Hunziger
Jesse Ramos
Jill Kepler
Jillian Leonard
Jim Matson
Jimmy Boyd
Jodie Ball
Joel Joyner
John Bates
John Costacis
John Gee
John Meek
John Pocock
John Ratcliffe
John Slinkard
John Sukowski
John Tate
John Trauger
John Widell
Joseph Cohen
Joshua Carlson
Joshua James
Joyce A. Lowe
Jun Reg
Jurgen Brenkert
Justin Hamilton
Karen S. Lewis
Karin Nestor
Karl Cicazi
Kathy Gilcrest
Keith Cooper
Ken Bryson
Ken Hart
Ken O. Cates
Ken Prugh
Kenneth Gooch
Kevin Hiner
Kevin Koken
Kevin McGowen
Kimberly Hill
Kirk Fowler
Kristin Lawless
Kurt Suitor
Kyle Oakes
Larry Cook
Larry Jaquay
Larry Vickels
Lawrence Alvarado
Leon Gee
Leonard Anthony
Les Hankinson
Leslie Balfour
Linda Dias
Linda Gowens
Linda Lubken
Lori Ann Cole
Lori Lucia
Lynn Mathias
Lynn Smith
Margaret Margrey
Margie Walling
Mark Clark
Mark Madderra
Mark Mendoza
Mark Smith
Mark T. Aro
Mark Young
Marlon Celedon
Marsha McCarty
Martin Monsalve
Mary Gonzalez
Mary Rogers
Melissa Alley
Michael Dietmeyer
Michael Harris
Michael Rossi
Michael Sims

Michael Smith
Michael Soares
Mike Bergeron
Mike Colvard
Mike Hansen-Sedor
Mike McGowen
Minor Gee
Monika Moulin
Morgan Guerbe
Nan King
Nancy Chudy
Nancy Grimsley
Natalie Engel
Natalie Rhoan
Neil Sprouse
Nichol A. Frye
Nick Ardemagni
Nicole Beatie
Nicole Randazzo
Niki Frye
Olexandra Kononova
Paddy Coon
Pam Alley
Paul Dean
Paul Durrell
Paul Giley
Paul Goeman
Paul J. Ramos
Paul Mazurek
Paul Russell
Paula Shilling
Pauline Hughes
Penny Ison
Polly Starkey
Preben Javier
Priscilla Tovar
Randy Davis
Raymond M. Alvardo
Renaldo Vallejo
Renee Dunlop
Rich Powell
Richard Evans
Richard Fowler
Richard H. Robinson
Richard Hansen
Richard Hoffman
Richard Mortianez
Richard Starkey
Rick Colvard
Rick Hunwardsen
Rob Wyrick
Robbin Rowe
Robert Alei
Robert Berkovich
Robert Evans
Robert Griffin
Robert Tiller
Robert Tirado
Roberta Young
Robin Bradley
Robin Phanco
Robin Walker
Rod Balch
Rod Clifton
Roland Brady
Ron Dale
Ron Lawson
Rosa Martinez
Rose Hunt
Rosemary Silva
Roxanne Baer
Roxanne Seliger
Russ Perry
Rusty Anderson
Ryan Ardemagni
Ryan Fellows
Sandi Clickner
Sandra Stout
Sandy Balch
Scott Diorio
Scott Howell
Scott Murphy
Scott Welkoevsky
Sean Mooney
Shane Mohler
Shannon Haynes

Shaunna Sullivan
Shay Youngblood
Sherri Ridge
Shirla Willems
Skip Dysar
Souriyong Vong
Stefan Frauhammer
Stephanie Walls
Steve Deckert
Steve Peters
Susan Chudy
Terry B. McHenry
Terry Gee
Terry Robison
Thay Moua
Tia Cohen
Tim Daugherty
Tim Loucks
Todd Colburn
Tom Bryant
Tom Craven
Toni Dee Granillo
Toni Walker
Tonia Norton
Tony B. Stauss
Tracy Barkley
Ty Cilluffo
Voon Jhin Chan
Wendell E. Boyd
Wendy Carter
Whitney Davis
Wilber Carraway
Willard J. Foster
Winifred Wilson
Wm Crow

KUNDENDIENST

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 *Rund um die Uhr*
Fax: 06103 / 99 40 35 *Rund um die Uhr*

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.
Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich auch bequem mit unseren Technikern verbinden lassen. Diese sind **montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr** erreichbar.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

http://www.sierra.de ***Rund um die Uhr***

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieledemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 ***Rund um die Uhr***

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLGENDE ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNEN DANN ZURÜCKERSTATTET.
Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm" genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endbenutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung" genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endbenutzern verwendet werden, die mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Versions" bzw. „abgeleitete Versionen" genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms auf so vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor" genannt) , der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien" genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuer Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebaute „applets" (spezielle Applikationen) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endbenutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblierungen, Dekompilationen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumsetiketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als ein einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. ie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden, Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsgebundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen, Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollemulation, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadenersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sein denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehenden Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragsstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Einer gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.

6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals" des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders" des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programm stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend" ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetzt. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbesserung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbesserung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbesserung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWEIGGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDEINER WEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHADEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHENS, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER –FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSPRÜCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDRUCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFLICHT VORSÄTZLICH ODER GROB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.
Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nichtigen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbedürftiger Vertragslücken.
Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.